OPIS TOMB RAIDER 3

PEŁNE 100 STRON PLAYSTATION™

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

PODSUMOWANIE ROKU '98

Cena 5,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

17

styczeń '99

RECENZJE

TOCA 2 ✪ C3 RACING ✪ STREAK LEGEND ✪ T'AI FU ✪ TINY TOONS R-TYPE DELTA ✪ ACTUA SOCCER 3 A BUG'S LIFE ✪ STREET BOARDERS B-MOVIE ✪ NBA LIVE '99

OPISY

TOMB RAIDER 3
XENOGEARS
RIDGE RACER 4
COLONY WARS 2
A BUG'S LIFE
TOCA 2

RA

RIDGE RACER TYPE 4

LEGEND

TOCA 2

RIDGE RACER 4

MUSIC

KTO ROBI GRY NA PSX2? ✪ ACE COMBAT 3 ✪ GRAN TURISMO 2 ✪ CIVILIZATION 2 ✪ RESIDENT EVIL 2 NA DUAL SHOCK ✪ NEED FOR SPEED 4 PLAYSTATION W INTERNECIE ✪ CARMAGEDDON 2 ✪ NOWY ISS PRO JESZCZE LEPSZY!

9 771429 172999 01>

Piła

TIPSY I PORADY DO PONAD 350 GIER NA PLAYSTATION

Opisy • Kody • Strategie • Podpowiedzi

PORADNIK PSX EXTREME

Cena 9,99 PLN INDEX 34723X • ISSN 1506-2856

w KAŻDYM egzemplarzu jedna z tych naklejek na Twoją konsolę

Czy chcesz poznać prawdziwą historię PlayStation ?

pełny opis

Chcesz mieć niepowtarzalną naklejkę na swoją konsolę ?

przewodnik

Chcesz mieć zbiór tipsów i podpowiedzi do prawie wszystkich gier na PlayStation?

opis

GRAN TURISMO

COLIN MCRAE RALLY

porady

To wszystko i wiele więcej w dodatku specjalnym do PSX Extreme.

Szukaj w kioskach bądź zamów na blankiecie wydrukowanym na stronie 91.

ISSN1429-172X INDEX 340898

PSX EXTREME

ROK III Numer 1/99 (17)

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65/110, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 58 28 80, w. 329
tel./fax (0-32) 203 52 19, w. 329
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 329

Redaktor Naczelny:
Przemysław Scierski (Mr. Sciera)
tel. kom. (0-601) 41 60 31

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
tel. kom. (0-601) 44 03 01

Współpracują:
Mateusz Badecki (Mati)
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Andrzej Citowicz (Jędrek)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Miłosz Konieczny (Ejsi)
Norbert Konieczny (Norby)
Tomasz Koziel (HIV)
Bartek Majewski (Kujot)
Artur Salwarowski (Mufti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (Myszaq)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Scierski

Korekta
Tomasz Koziel (HIV)
tel. kom. (0-602) 12 72 82

Redaktor techniczny
Wojciech Oczko (Aju)

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
"ABICOM" - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 76 28 76
e-mail: abicom@friko6.onet.pl
&
Mariusz Wawrzyk (Buli)

Dział prenumeraty:
Mateusz Badecki
wszelkie uwagi dotyczące prenumeraty i numerów archiwalnych przyjmowane są pod numerem tel./fax (032) 58 28 80, w. 329 we wtorki w godzinach 16.00-18.00

Druk:
Poligrafia S.A.
ul. Górna 21, 25-415 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 94 38

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10501214-2200655245

WSTĘPNIAK

CZEŚĆ!

Witajcie w Nowym Roku! Zaczynamy go z "grubej rury" od pełnych 100 stron (jak w zeszłym miesiącu), co chyba nie powinno Was zmartwić. Po zapoznaniu się z pierwszym tysiącem ankiet zdecydowaliśmy, że plakat będziemy publikować co kilka numerów i na pewno nie kosztem 16 stron magazynu, tylko jako bonus. Co się tyczy ankiet, to zgodnie z naszymi prognozami przychodzi ich bardzo dużo, co jednak skutecznie ogranicza nasz czas przeznaczony na składanie magazynu, bo każdego dnia chcąc dowiedzieć się co ciekawego napisaliście, musimy otworzyć ponad sto kopert, przeczytać tyle samo ankiet i odesłać Wam obiecane naklejki. Mimo wszystko, bardzo nas cieszy (no, może panią listonoszkę nie, która musiała nauczyć się nosić listy pod brodą...), że tak żywiołowo zareagowaliście na naszą ankietę - ten numer, jako pierwszy w Nowym Roku, zawiera podsumowanie roku ubiegłego, czyli głosowanie zg(Red.)ów na najlepsze pozycje w każdej z kategorii gatunkowych - polecamy szczególnie osobom, które mają "wolne" 200 zł i nie wiedzą na co je wydać. Ilość recenzji w tym numerze nie odbiega od przyjętego standardu, ale trzeba zauważyć, że w odróżnieniu od lat poprzednich, przed końcem roku nie pokazało się dużo wyśmienitych pozycji, przynajmniej na rynku europejskim. RR4 - najlepsza gra tej edycji PSX EXTREME wydana została w Japonii, i jak można się spodziewać - firma NAMCO nieprędko uraczy nas wersją PAL. Na "otarcie łez" zostaje zatem TOCA 2: TC. Zaznajomić się warto również z takimi tytułami, jak: A BUG'S LIFE, STREAK, LEGEND, ACTUA SOCCER 3 czy TAI FU, bo w zależności od upodobań - mają szansę Wam się spodobać. Zamieszczamy recenzję-opis pierwszego programu użytkowego pt. MUSIC. Jak twierdzi Kali, jest to piąta pozycja, która mogłaby dostać u nas ocenę 10, ale z uwagi na specyfikację tego produktu, nie przyznaliśmy żadnej oceny, więc trzeba zaznajomić się z tekstem i wyciągnąć odpowiednie wnioski.

Co się tyczy działu 'Wsparcie', to sporą jego część zajęły dwa mega opisy - do TOMB RAIDER 3 i XENOGEARS - dwóch wyśmienitych gier. Szczególnie podpowiedzi do trzeciej części przygód Lary Croft powinny większości Czytelników okazać się pomocne, bo seria ta cieszy się niesłabnącą popularnością wśród Graczy, bez względu na wiek i płeć.

Oprócz tego, wszyscy maniacy wyścigów mogą się ponapalać - oglądając wszystkie 320 fur dostępnych w czwartej edycji RIDGE RACER i ucząc się na pamięć ich parametrów. "Platformówkarze" zaznajomić się mogą ze wszystkimi wskazówkami do najnowszej gierki Disneya pt. A BUG'S LIFE, którą HIV określił jako niezłą "siekierę".

Poza tym, warto czytnąć wywiad HIV'a z software'owym piratem, dyskusję Myszaq'a z Kalim na temat 'MGS Vs. TENCHU'. No i to by było na tyle, pozostaje tylko zaprosić Was do lektury...

Redakcja

Następnego numeru PSX EXTREME możecie się spodziewać około 15 lutego 1999 roku.

Przepraszamy firmę NAMAX S.C. za omyłkowe podanie złego numeru telefonu w reklamie w poprzednim numerze magazynu. Oto prawidłowy numer: (077) 565054

Piotr Starościk (Ace) z Sosnowca to nasz nowy nabytek. Jak dotąd ACE był głównym dostawcą wszelakiej maści rysunków, które nie raz zamieszczaliśmy na łamach magazynu w dziale Listy. Od tego numeru wspomagać będzie dział Wsparcie, robiąc krótkie opisy do wszystkich gatunków gier. W tym numerze podpowiedzi do **KNOCKOUT KINGS** i **LIBEROGRANDE** oraz recenzja **C3 RACING** autorstwa ACE.

ACE

NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

NASZA OKŁADKA

SPIS TREŚCI

R4 RIDGE RACER TYPE 4

TOCA 2

CODEMASTERS ostatnimi czasy uracza nas prawdziwymi wyścigowymi rodzynkami. Druga część TOCA skierowana jest do prawdziwych wyjadaczy, m.in. z uwagi na bardzo wysoki poziom trudności.

LEGEND

Gra w końcu ujrzała światło dzienne, ale jako następca automatowego 'Golden Axe' nie sprostała oczekiwaniom. Grafika, jak widać, jest bardzo udana, tyle że całość trochę przynudza.

TAI FU

Tę grę trudno skdasyfikować - platformówka przygodowa w konwencji bijatyki. Tytuł dość kontrowersyjny, ale na pewno znacznie lepszy niż NINJA firmy EIDOS.

A BUG'S LIFE

Bardzo udana platformówka przygodowa, w której Gracz kieruje poczynaniami "mrófki". Całość okraszona wieloma zabijającymi wstawkami. Gra skierowana do młodszego odbiorcy (?).

ACTUA SOCCER 3

Najlepsza piłka ostatnich tygodni. Tytuł ten wyróżnia się nieprzeciętną grafiką i sporą dawką grywalności (są też realne nazwiska). Jedyna alternatywa dla ISS '98.

REPLAY

RIDGE RACER 4

PlayStation doczekała się już czwartej odsłony tego arcade'owego wyścigu. Jak można było się spodziewać, firma NAMCO ponownie pokazała na co ją stać. RR4 to przede wszystkim pokaz możliwości graficznych konsoli (przy lirze każdemu prawdziwemu facetowi spadają kapcie z nóg... no, nie tylko). Dość abstrakcyjny model jazdy (oraz modele samochodów) pozostał bez gruntownych zmian, więc fanatycy GRAN TURISMO mogą nie być zachwyceni.

Ocena ogólna uwydatniona kolorem
Info dotyczące premiery gry itp.
Zalety i wady ocenianej gry
Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
Ocena grywalności w przedziale czasowym
— w trybie ONE or TWO PLAYER
— w trybie MULTIPLAYER

WERDYKT

PRODUCENT	GATUNEK
GRAFIKA: ★★★★	
DŹWIĘK: ★★★★	

GRYWALNOŚĆ: GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

PLUSY ▲ | MINUSY ▼

Piła

Czy EA zamierza wydać THRILL KILL? | Czy DREAMCAST jest do bani? | 10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii | GRAN TURISMO 2! | GALERIANS? Co to? | DESTRUCTION DERBY 3! Plotka? | EA robi NEED FOR SPEED 4 | Co NAMCO robi z SEGĄ? | Kto już robi gry na PSX2? | Nowe wieści o ACE COMBAT 3 | Lista zapowiedzi!!!

CO NOWEGO?

It's not a Dream...

Sega bardzo się spieszyła z premierą Dreamcasta - a jeśli ktoś się śpieszy, to może zrobić wiele błędów. I tak też się stało - otóż jak podał do wiadomości jeden ze sklepów internetowych, na 270 sprzedanych konsol aż 33 były zepsute!!! Najczęstszymi usterkami była wadliwa praca czytnika płyt oraz zawieszanie się konsoli bez żadnej przyczyny po godzinie pracy. A w ogóle wszyscy robią szum wokół tego Dreamcasta, inne gazety wręcz się prześcigają w ilościach stron przeznaczonych dla DC, u nas Ścierwo też szaleje, więc postanowiłem otwarcie powiedzieć: JA Z DREAMCASTEM NIE MAM, I NIE CHCĘ MIEĆ, NIC WSPÓLNEGO. Poza tym, mało kto podał do informacji, że gry amerykańskie i europejskie NIE będą chodzić na japońskiej wersji tej konsoli, więc w tym momencie jestem już głupi i nie wiem po co wokół niej aż tyle szumu w Polsce. Drugim aspektem tej sprawy jest jeszcze jedna warta poruszenia kwestia - jeśli na DC nie będzie piractwa, to nie znajdzie on tak wielu nabywców w Polsce, bo obywateli naszego kraju nie stać na wydawanie 2 - 3 baniek na gry. I taka jest prawda(sorki), i nikt temu nie zaprzeczy. [aju]

Mała rzecz, a cieszy

O PocketStation pisałem już kilkukrotnie, ale nie wspomniałem jeszcze o fakcie, że będzie współpracowało z PlayStation 2 i będzie stanowić taki mały "pomost" pomiędzy tymi dwoma systemami (PSX i PSX 2). [aju]

Sony ciągle na topie

W pierwszych dwóch tygodniach listopada SONY sprzedało w USA około 207 tys. konsol, co jest niewątpliwym sukcesem. Dla porównania, w pierwszych trzech dniach sprzedaży Dreamcasta rozeszło się „zaledwie" 140 tys. sztuk, ale weźmy jeszcze poprawkę, że PlayStation jest już na rynku ponad 4 lata. Dodatkowo, w tym samym okresie sprzedano ponad 1,6 mln. gier (a na DC około 140 tys.). Do marca SONY chce osiągnąć pułap 18 milionów sprzedanych konsol i 50 milionów szt. opchniętego oprogramowania. [aju]

Dzień 27 listopada miał wstrząsnąć globem ziemskim. Na ten dzień firma Sega zapowiedziała premierę swojej najnowszej konsoli Dreamcast. Na Internecie od wielu tygodni nie dyskutowano już praktycznie na żaden inny temat, fanatycy Segi zapowiadali rychły zgon PlayStation, odliczając skrupulatnie dni pozostałe do premiery DeCe. Użytkownicy PlayStation przerażeni taką nagonką na naszą konsolę z coraz większym niepokojem zaczęli wypatrywać następcy Szaraka, ale SONY milczało jak zaklęte... Co to będzie? Co to będzie?

Wreszcie nastąpił ten "wielki dzień", a po nim kolejne... i tak prawdę mówiąc sytuacja na rynku niewiele się zmieniła. PlayStation nadal pozostało niekwestionowanym liderem, zarówno NAMCO, jak i SQUARE czy CAPCOM ciągle wydają znakomite gry na PSX i o najbliższą przyszłość nie musimy się obawiać. Prawda jest taka, że dobra konsola to jeszcze nie wszystko - najważniejsze są gry, a tych jak na razie na PlayStation jest najwięcej. Wszyscy znamy historię Segi Saturn, więc niczego jeszcze nie przesądzajmy. W związku z tym, że od premiery Dreamcasta minął już ponad miesiąc, można pokusić się o podsumowanie tego okresu, co też postaram się uczynić.

Oczywiście firma SEGA oficjalnie głosi, że sprzedaż DeCe była wspaniała, a tysiące entuzjastycznie nastawionych Graczy pod wpływem planowej polityki firmy z utęsknieniem wypatrywało jej premiery, czekając w długich kolejkach. Jednak z niezależnych źródeł wiadomo, że entuzjazm towarzyszący premierze Dreamcasta nie był aż tak wielki, jak się spodziewano. W wielu japońskich sklepach konsolę tę można było dostać bez oczekiwania w dłuższej kolejce, mimo że liczba przeznaczonych egzemplarzy do sprzedaży w pierwszym rzucie na rynek była ograniczona! Oficjalne źródła podają, że pierwsza

partia liczyła 150.000 konsol, natomiast nieoficjalnie mówi się tylko o 80.000. Skąd taka rozbieżność? Otóż firma Sega uzależniona jest w produkcji konsol od dostaw procesorów graficznych firmy NEC, a ci, jak się okazuje, nie mają możliwości zwiększenia swojej produkcji. Stąd wszystkie kłopoty, opóźnienia i braki konsol w sprzedaży. A mimo tego ludzie jakoś nie spieszą się z zakupem i czekają na to, co czas pokaże. Zresztą według analityków, w ciągu najbliższych trzech lat, przy obecnym stanie rynku konsola ma osiągnąć pułap sprzedanych 10 milionów sztuk, podczas gdy PlayStation w tym samym czasie ma się sprzedać w zatrważającej ilości 70 milionów sztuk! Te liczby mówią same za siebie.

Premierze Dreamcasta towarzyszyło wydanie czterech gier - trzech beznadziejnie słabych i jednej bardzo dobrej. Pierwsze trzy tytuły: Godzilla Generations, Pen Pen Triathlon i July to gry, o których szkoda w ogóle pisać. Jakiś potwór rozwalający miasto, wyścigi debilnych zwierzaków i japońska przygodówka w trybie tekstowym - jednym słowem beznadzieja. Jedynie czwarta pozycja, Virtua Fighter 3tb jest godna zainteresowania. Gra ta jest znakomitą konwersją znanej bijatyki trójwymiarowej z automatów. Trzeba przyznać, że pod względem graficznym VF3 dopieszczona jest na maksa i wyciska naprawdę sporo z tej maszyny. Niestety, system walki nie każdemu odpowiada. Nie chcę się wypowiadać w tej kwestii, bo znawca tematu ze mnie żaden, ale osobiście nadal wolę grać w TK3, mimo że VF3 jest graficznie od niego o niebo lepsza.

Drugi wysyp Dreamcastów odbył się pod koniec roku, a wśród gier pojawił się między innymi Sonic Adventures - cudownie wyglądająca platformówka 3D z maskotką Segi w roli głównej. Na ten okres zapowiedziane było wypuszczenie 350.000 konsol, nie wiadomo jednak, czy NEC zdąży wyprodukować wystarczającą liczbę procesorów (liczba wypuszczonych na rynek Dreamcastów znowu może być dużo mniejsza). Na przełomie stycznia i lutego pojawi się w sprzedaży Sega Rally 2 i chyba dopiero wtedy tak naprawdę wszystko się ruszy.

W związku z tym nie ma co histeryzować. Prawda jest taka, że dobrych gier na DeCe jest ciągle bardzo mało, sama konsola jest bardzo droga (import z Japonii kosztuje ok. 3000 zł) i robienie większej afery z faktu wypuszczenia tej konsoli w Japonii nie ma teraz większego sensu. Zresztą, nie czarujmy się, dużo jeszcze czasu upłynie, zanim Dreamcast tak naprawdę zacznie się liczyć na rynku. Jeden z prezesów zarządu SONY, Chris Deering, powiedział niedawno w jednym z wywiadów: "Developerzy, którzy pracują nad wersjami swoich gierek na Dreamcasta, powinni wyciągnąć swoje kalkulatory. Tytuł, który średnio sprzedaje się na PlayStation, zarobi więcej pieniędzy, niż wielki hit na Dreamcasta. Tylko w Europie w ciągu jednego miesiąca (wrzesień 1998) sprzedano blisko milion konsol PlayStation. To nierealne, iż Dreamcast osiągnie taki rozmach".

Oczywiście wypowiedź prezesa firmy SONY jest momentami mocno naciągana, ale trzeba mu przyznać sporo racji i jak na razie Dreamcast nie stanowi dla nas większego zagrożenia. Jakieś dowody? Najlepsze dowody to gry, które właśnie ukazały się w Japonii lub ukażą się lada moment. Ze stajni NAMCO wyszedł już R4: RIDGE RACER TYPE 4, a wraz z nim nowy kontroler JOGCON, o którym pisaliśmy już wstępnie miesiąc temu, a w przyszłym numerze znajdziecie dokładny test tego urządzenia. W lutym lub marcu 1999 ukaże się wspaniały ACE COMBAT 3, na którego już ostrzę sobie pazurki. Dalej, 23 grudnia '98 ukazał się także STREET FIGHTER 3 firmy CAPCOM. Konwersja z automatów tej wspaniałej bijatyki 2D na pewno nie zaszkodzi PlayStation. Pod koniec ubiegłego roku pokazały się też choćby takie gry, jak EHRGEIZ, BLOODY ROAR 2 oraz SUIKODEN 2, których recenzje będziecie mogli przeczytać w następnym numerze PSX EXTREME, więc nie będę nic więcej o nich pisał. Na 11 lutego zapowiedziana jest japońska premiera FINAL FANTASY VIII. Gra zajmować będzie 4 płyty CD i podobnie jak większość ostatnio wydawanych gier w Japonii - korzystać będzie z PocketStation. O tym ciekawym urządzeniu pisaliśmy także już nie raz, a jego premiera odbyć się miała 23 grudnia 1998. SONY jednak zdecydowało się, z sobie tylko wiadomych powodów, przesunąć ją równo o miesiąc, tak więc PocketStation ujrzy światło dzienne dopiero pod koniec stycznia.

A tymczasem w Europie ciągle czekamy na premierę METAL GEAR SOLID. Z przecieków na Sieci wynika, że zapowiadana jest ona na 26 lutego 1999 roku. Grałem w PAL-ową demo-wersję tej gry i wbrew krążącym plotkom, jakoby została ona znacznie zmieniona od oryginału, nic takiego nie zauważyłem. Do premiery pozostało jednak jeszcze sporo czasu i wszystko się może zdarzyć. Jak więc widać, nadchodzący rok zapowiada się bardzo ciekawie. Dużo, bardzo dużo gier zostało jeszcze do wydania na PlayStation (wystarczy spojrzeć na listę zapowiedzi przygotowaną przez Aję), więc nie łamcie się i nie pozbywajcie się jeszcze swoich szarych konsol. A na PlayStation 2 nadejdzie jeszcze odpowiedni czas. A wtedy na pewno poinformujemy Was o tym jako pierwsi. Jak na razie żadna inna konsola nie jest nam potrzebna, bo przecież nowych, dobrych gier na PlayStation nie brakuje. I o to chodzi.

NORBY
e-mail: norby@wr.onet.pl

360⁰ dookoła PSX

W USA ukazał się już najnowszy kontroler firmy ASCII o nazwie Sphere 360, którego mieliśmy okazję zobaczyć i przetestować na targach ECTS. Jest on przeznaczony zwłaszcza do gier 3D, o czym świadczy duża kula wystająca u góry joypada. Chwytając ją kciukiem i palcem wskazującym można łatwo i wygodnie sterować obiektem w trójwymiarowym środowisku. Testowałem go na grze DESCENT i choć na początku nie umiałem w ogóle się poruszać, to po kilku(nastu) minutach udało mi się zrozumieć zasady sterowania... i grało się całkiem przyjemnie. Jest to jednak sprzęt przeznaczony dla prawdziwych maniaków (kolekcjonerów), zwłaszcza że gier 3D jest ciągle mało. [aju]

Co znika z półek?

Lista najbardziej kasowych gier pierwszego tygodnia grudnia '98 w Anglii (zarobiona kasa w funtach angielskich)

1. TOMB RAIDER 3	PlayStation/PC	2,205,267
2. FIFA '99	PlayStation/PC	2,134,173
3. SPYRO THE DRAGON	PlayStation	1,048,538
4. ABE'S EXODDUS	PlayStation	1,021,723
5. TEKKEN 3	PlayStation	917,739

TOMB RAIDER 3 już od prawie miesiąca utrzymuje się na pierwszym miejscu. W ciągu tego okresu czasu zarobił około 15 milionów funtów (!!!), co po przeliczeniu na polskie złociszze daje niebagatelną kwotę 900 miliardów starych złotych.

"Metalowe" figurki

Firma McFarlane Toys ogłosiła, że na początku 1999 roku wypuści na rynek figurki postaci związanych z grą METAL GEAR SOLID. Możecie je podziwiać na załączonych obrazkach, choć nie są one najlepszej jakości fotografii. Dodatkowo każda z figurek będzie pakowana do pudełka razem z jakimś gadżetem. I tak na przykład - w pudełku z Solid Snakiem znajdziemy wyrzutnię rakiet, z Liquid Snakiem giwerę z tłumikiem, z Maryl C-4 i strzelbę. Może znajdzie się w Polsce ktoś, kto je sprowadzi do naszej ojczyzny. [aju]

Czas pokaże

NAMCO pracuje wraz z Segą nad nową płytą do automatów. Dzięki tej współpracy najnowszy automat NAMCO będzie w pełni kompatybilny z kartą pamięci do Dreamcasta (VMS). Jak można się również dowiedzieć z różnych informacji napływających z drugiego końca świata, automat będzie również kompatybilny z PocketStation, czyli najnowszą zabawką do SONY PlayStation. Co to oznacza? Heh, głupie pytanie... Wyobraźcie sobie, że gracie np. w TEKKENA 4 w domu, szkolicie i szlifujecie swojego zawodnika, zgrywacie go na PocketStation i idziecie do salonu, wgrywacie go do automatu i lejcie tyłki wszystkim innym frajerom grającym podstawowymi zawodnikami. Oczywiście możliwości są dużo większe, a czas pokaże co z tego wyniknie. Tylko czy w Polsce będą w ogóle takie automaty w salonach?!? [aju]

PEŁZAKI

Firma THQ rozpoczyna wielką promocję swojego najnowszego produktu RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR. Na ten cel ma przeznaczyć grube pieniądze (rzędu kilku milionów dolarów). Nie wiem tylko, czy kiedykolwiek im się one zwrócą, gdyż kiedy zobaczyłem ten produkt (recenzja w PSX EXTREME #16) to stwierdziłem, że jest to jedna wielka kicha. Cóż, Amerykanie zawsze byli inni... [aju]

Niezłe KITY...

Trzy najbardziej zasłużone firmy produkujące gry na PlayStation - NAMCO, KONAMI oraz SQUARESOFT otrzymały wczesną wersję Development Kitów PlayStation 2!!!! I prawie na 100% nie jest to żaden KIT. Dla nie zorientowanych wyjaśnię, że Development Kit jest to zestaw pozwalający na tworzenie i testowanie gier pod odpowiedni system. Firmy myślą już nad nowymi grami, ale nie zdradziły jeszcze nawet tytułów gier. O samej konsoli również nikt nie puścił pary z ust. Ja widziałbym TEKKENA 4 (NAMCO), METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI) oraz FINAL FANTASY 9 (SQUARESOFT), ale są to tylko moje pobożne życzenia. Z ostatniej chwili - podobno SONY pracuje nad GRAN TURISMO 3 (tak! TRZY!!!) na PlayStation 2, co może oznaczać, że druga część pojawi się jeszcze na (nielżwykłego Pleja. [aju]

Japan rulez!

Następne targi Tokyo Game Show odbędą się w marcu, a dokładniej w dniach 19, 20 i 21 w Makuhari Messe, Chiba (dzielnice Tokio). Organizatorzy spodziewają się ponad 150 tysięcy zwiedzających, wśród których być może znajdą się również zg(Red.)y PSX EXTREME... do marca jeszcze dużo czasu i wiele się może jeszcze zdarzyć. Jeśli ktoś chce zasponsorować mi przelot do Tokio, to nie widzę przeszkód, w zamian mogę załatwić mu wejściówkę, he he. [aju]

Tylko prasa wchodzi poza kolejką. Szary człowiek musi "trochę" postać - jakieś trzy, cztery godziny.

Leon znów ratuje świat

W marcu w Japonii ukaże się kolejna gra naśladująca RESIDENT EVIL - pt. GALERIANS (produkcji ASCII). Gdzieś w przyszłości komputery przejęły władzę nad miastem. Leon, główny bohater gry, musi zrobić wszystko, aby uwolnić miasto od rządnego władzy komputera. Niestety, na razie nie ma informacji na temat amerykańskiej ani europejskiej daty premiery. [aju]

Krążek z niespodzianką

Do japońskiej gry CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON 2 - produkcji SQUARESOFTU - dodawany będzie krążek z demami innych produkcji tej firmy. Na CD znajdzie się zatem m.in. grywalna wersja gry SAGA FRONTIER 2 oraz IS INTERNAL SECTION. Poza tym, znajdą się na nim specjalne informacje dotyczące przyszłych gier SQUARE (będzie można zgrać na kartę pamięci specjalny stan, a gdy już dana gra ukaże się na rynku, wgrać go z Memory Card i dostać dodatkowe postaci czy uzyskać dostęp do ukrytych lokacji). Nieprawdaż, że jest to ciekawy pomysł? Szkoda tylko, że taki krążek ukaże się tylko w Japonii. [aju]

FF8 - nowa postać

Kolejna grywalna postać w ósmej części Finala nazywa się Siren. Syrena potrafi zawładnąć inną postacią poprzez Earshot - bardzo energetyczną melodię. Syrena jest postacią przyjazną, niezwykle odporną na counter ataki przeciwników. Posiada zdolność uzdrawiania i podnoszenia sił witalnych. Wiadomo też, że pojawi się w grze samolot Ragnarok - zbudowany w tajemnicy (20 lat przed rozpoczęciem akcji gry) i wyposażony min. w działko laserowe 152 mm.

PIGUŁA

- CAPCOM powraca do korzeni. Pisałem już, że rozpoczyna prace nad drugą częścią gry STRIDER, a niedawno dowiedziałem się, że pełną parą idą prace nad grą pt. FINAL FIGHT REVENGE, której wcześniejsza wersja była na Amidze (typowe nawiązanie z serii „idź w prawo i bij każdego, kto wejdzie Ci w drogę"). Na razie trwają testy na automacie, lecz podejrzewam, jest to, że chodzi ona na płycie System 11, która jest kompatybilna z PlayStation, więc konwersja to tylko kwestia czasu, o czym zresztą mówi sama f. CAPCOM. W grze dostępnych będzie 10 postaci, a każda z nich dysponuje trzema ciosami specjalnymi oraz jednym „super ciosem". Będzie można podnosić przedmioty z ziemi, jak noże czy stare rury, a także wykonywać 20-hitowe combosy. [aju]
- Kolejna plotka krążąca po Internecie głosi, że SQUARESOFT planuje wydać odświeżoną wersję szóstej części FINAL FANTASY na PlayStation. Sama gra ma zostać praktycznie taka sama (łącznie z grafiką i dźwiękiemi), a zostaną dodane tylko renderowane animacje. Japońska premiera nastąpić ma już w marcu tego roku. O innych, bardziej cywilizowanych wersjach nic na razie nie słychać. [aju]

EIDOS nie wykupił firmy PSYGNOSIS, o czym pisałem kilka numerów wcześniej. Podobno PSYGNOSIS wysoko się wycenił, a EIDOS nie chciał „wtopić" i firmy rozeszły się każda w swoją stronę. PSYGNOSIS znów zwolnił z pracy kilkadziesiąt osób, tym razem ze swoich oddziałów w USA, i szuka partnera do dystrybucji ich najnowszych produkcji. Zainteresowanie wykazał wielki potentat, jakim niewątpliwie jest GT INTERACTIVE, i rozpoczęły się negocjacje. Na razie nie wiadomo, co z nich wyniknie, ale być może już za miesiąc będę mógł coś więcej napisać na ten temat. [aju]

Chłodziarka na lato

Jedna z amerykańskich firm produkujących akcesoria zrobiła dla hardcorowych graczy chłodziarkę do konsoli GAME ICE - na długie, upalne dni w których nie jednemu zapaleńcowi nasza konsola potrafi lekko "przyciąć" demko lub muzykę. Czego to ludzie nie wymyślą. Już nie trzeba wsadzać konsolki do lodówki albo dmuchać na nią wiatraczkiem!. [ści]

LOCKOUT TOTALA '99

Lockout trwający w NBA, czyli „tymczasowe" (ponad 6 miesięcy) zawieszenie ligi, ma również wpływ na naszą szarą maszynkę. Otóż 989 STUDIOS (dawne SONY America) wstrzymało się z premierą gry NBA SHOOTOUT '99 (TOTAL NBA '99), gdyż chce, aby wszystkie drużyny miały aktualne składy. Ale jak tu uaktualnić składy, skoro wszystkie transfery zostały wstrzymane i praktycznie od 6 miesięcy nic się nie zmieniło. A końca „zawieszenia" dalej nie widać, więc chyba zostaną stare składy, choć mnie to tak do końca nie rusza, bo zazwyczaj w koszykówkach patrzę na grywalność, a nie na składy, które i tak można sobie samemu pozmieniać. Wcześniej niż NBA SHOOTOUT '99 pojawi się koszykówka tej samej firmy, ale związana z ligą uniwersytecką pt. NCAA FINAL FOUR. [aju]

10 najlepiej sprzedających się gier w Anglii na wszystkie konsole.

WIELKA BRYTANIA - LISTOPAD '98

1. TOMB RAIDER 3 (EIDOS INTERACTIVE) - PSX
2. FIFA '99 (EA) - PSX
3. SPYRO THE DRAGON (SCEE) - PSX
4. SMALL SOLDIERS (EA) - PSX
5. TEKKEN 3 (NAMCO) - PSX
6. PREMIER MANAGER '98 (GREMLIN) - PSX
7. FORMULA 1 '98 (PSYGNOSIS) - PSX
8. Banjo-Kazooie (Nintendo) - N64
9. TOMB RAIDER 2 (EIDOS INTERACTIVE) - PSX
10. FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98 (EA) - PSX

Co ciekawe, w Anglii bardzo dobrze sprzedają się dwie części piłki nożnej pt. „FIFA...". Druga sprawa, która rzuca się w oczy, to to, że na wyspach nie istnieje żadna inna konsola poza PlayStation, gdyż wśród 10 tytułów znajduje się tylko jeden na inną platformę, i to dopiero na odległej, ósmej pozycji (w nawiasach wydawca danej gry). [aju]

10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii na wszystkie konsole.

GRUDZIEŃ '98

1. The Legend of Zelda - Nintendo (Nintendo 64)
2. Dragon Quest Monsters - Enix (Game Boy)
3. Simple 1500 Series vol. 1 - Culture P. (PSX)
4. Poporogue - Sony (PSX)
5. R4: Ridge Racer Type 4 - Namco (PSX)
6. Smash Court 2 - Namco (PSX)
7. Winning Eleven 3: Final Version - Konami (PSX)
8. The Legaia Legend - Sony (PSX)
9. LiberoGrande - Namco (PSX)
10. Virtua Fighter 3 TB - Sega (Dreamcast)

Długo oczekiwana Zelda ukazała się wreszcie na Nintendo 64 i tak jak się tego można było spodziewać, od razu odniosła ogromny sukces. Nie ma się co czarować, gra jest bardzo dobra i dzięki niej sprzedało się kilka... tysięcy konsol Nintendo 64 więcej. Sama gra sprzedaje się zresztą znakomicie na całym świecie. Rozczarowała troszeczkę premiera Dreamcasta w Japonii. Virtua Fighter 3 TB sprzedawała się dobrze tylko w pierwszym tygodniu po premierze DC. Znakomicie wystartował za to czwarty RIDGE RACER firmy NAMCO. W dwóch pierwszych tygodniach grudnia daleko odstawił swoich rywali. Całości dopełnia w tym miesiącu druga część SMASH COURT TENNIS, nowa wersja ISS PRO '98 oraz nieznana mi jeszcze gra POPOROGUE, która w pierwszym tygodniu sprzedaży pobiła nawet Zeldę i Virtua Fighter 3. Tak trzymać! [nor]

10 najlepiej sprzedających się gier w okresie przedświątecznym.
(na podstawie danych opublikowanych przez największą sieć sklepów z grami w USA - EB World)

ŚWIĘTA '98

1. Zelda 64 (N64)
2. Rogue Squadron (N64)
3. Rogue Squadron (PC)
4. CRASH BANDICOOT 3: WARPED (PSX)
5. Civilization II Gold Multiplayer (PC)
6. TOMB RAIDER III (PC)
7. KNOCKOUT KINGS (PSX)
8. Half Life (PC)
9. TOMB RAIDER III (PSX)
10. Thief: Dark Project (PC)

Jak można zauważyć, N64 przejęło prym w sprzedaży gier, ale pewnie jest to spowodowane tym, że nie ma zbyt wielu gier na tą konsolę i wszyscy chcąc/nie chcąc muszą ją kupić. Z drugiej strony Zelda 64, to bardzo udana roleplay'ka (ciężko mi się to pisze), mało tego, najlepsza z dotychczasowych gier na N64, a może i najlepsza gra RPG w historii gier video (sorki). Czekamy z niecierpliwością na FF8.[aju]

Plejakowy totolotek

Jedna z anglojęzycznych gazet poświęconych konsolom, zadała ciekawe pytanie na temat następcy PlayStation przedstawicielom 12 dużych firm tworzących programy. Brzmiało ono: „Kiedy konsola PlayStation 2 powinna pokazać się na rynku?". Odpowiedź wszystkich była prawie zgodna - koniec 2000 roku. Przedstawiciel firmy CAPCOM powiedział: „Chciałbym aby konsola PlayStation została zaprezentowana na targach Tokyo Game Show w lutym 2000 roku i do końca tego roku znalazła się na półkach sklepowych". Natomiast przedstawiciel ELECTRONIC ARTS był bardziej dokładny: „PlayStation 2 powinno znaleźć się w sprzedaży 1 września 2000 roku". A co na to SONY? Nic, dalej milczy, choć chyba nie wytrzyma nacisku kilkunastu milionów Graczy domagających się jak najszybszej premiery kolejnego cuda. [aju]

Kiedy premiera?

ELECTRONIC ARTS planuje wydać wrestling wykorzystujący engine gry THRILL KILL. Jak wiemy, EA wykupiło firmę VIRGIN i zarazem przejęło wszelkie prawa do tego elektryzującego tytułu, po czym oznajmiło, że nie chce zepsuć sobie reputacji i nie wyda tej gry. Ale chyba powoli przełamuje się, więc prawdopodobnie kiedyś ujrzycie THRILL KILLa na ekranach swoich telewizorów, bo my już ją widzieliśmy - dostawszy jeszcze od istniejącej firmy VIRGIN. A mi się cały czas wydaje, że cała afera wokół tego kontrowersyjnego tytułu jest ukartowana. Najpierw zrobiono szum o brutalności tej pozycji, rozpalając serca wielu Graczy, a później odwołano premierę, o czym rozpisywały się wszystkie magazyny konsolowe na świecie, dając darmową reklamę tej produkcji. A kiedy gra się ukaże, to wszyscy ją kupią, bo kto by nie chciał zobaczyć pozycji, która jest tak brutalna, że wstrzymano się z jej premierą. No, ale może tylko tak mi się wydaje... [aju]

NOWY DOOM

Firma APPALOSSA właśnie skończyła prace nad grą TINY TANK, a już rozpoczęła pracę nad kolejnym projektem. Będzie to strzelanina doomowata, czyli First Person Perspective. Na razie wszystkie informacje są utajnione i nic więcej nie mogę napisać. [aju]

PIGUŁA

- Amerykański oddział SONY wypuścił kilka programów przeznaczonych tylko dla zarejestrowanych użytkowników konsoli. Podobno rozesłano już ponad milion egzemplarzy kompaktów, na których poza kilkoma grami można znaleźć pliki wideo, na których zobaczyć możemy jak powstają gry na Plejaka. [aju]
- Grupa HIGH VOLTAGE SOFTWARE, czyli w wolnym tłumaczeniu „Programy Pod Wysokim Napięciem", pracuje nad trójwymiarową wersją hitu sprzed lat pod tytułem PAPERBOY. Zostanie ona wydana przez firmę MIDWAY, która przed laty nabyła firmę Atari Games a zarazem prawa do wszystkich gier wydanych niegdyś przez Atari. Trójwymiarowego PAPERBOYa możemy spodziewać się nie prędzej niż pod koniec 1999 roku. [aju]
- Razem z grą AKUJI THE HEARTLESS otrzymamy demka dwóch produkcji EIDOS, czyli TOMB RAIDERa III i LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER. [mat]
- CAPCOM zamierza przywrócić do życia Strider Hiryu - niegdyś popularnego bohatera dwuwymiarowej gry pt. Strider. Choć CAPCOM oficjalnie zaprzecza tym rewelacjom, to na Internecie krążą przecieki tz. tej firmy potwierdzające tą tezę. [aju]

RAMPAGE: UNIVERSAL TOUR

Po niezbyt udanej pierwszej części, MIDWAY zapowiedziało wydanie kontynuacji swego 'przeboju' pt. RAMPAGE: WORLD TOUR. Tym razem do grupy zmutowanych zwierząt, tj. małpy, jaszczurki i wilczka, dołączyły cztery inne potwory (m.in. szczur i Oboy). Przypominam, że zabawa polega na demolowaniu miasta - zżeraniu przechodniów, łapaniu helikopterów, nadgryzaniu budynków itd. Do zniszczenia przygotowano 125 nowiusieńkich miast. Podobnie jak w poprzedniej części, siać zniszczenie będzie mogło trzech Graczy równocześnie, oczywiście jeśli posiada się Multi-Tap. Niestety, nie udało nam się skombinować odpowiedniej jakości screenów. [mat]

NFS po raz czwarty!

ELECTRONIC ARTS chyba nigdy nie osiądzie na laurach. Chłopcy pracują teraz ostro nad czwartą już częścią ich wyścigów samochodowych pt. NEED FOR SPEED. W nowej edycji znajdziemy więcej samochodów oraz tras. Poza tym, zostaną tryby, które bardzo spodobały się Graczom: pościg policyjny (Hot Pursuit), symulacja oraz tryb Arcade. Rozbudowane zostaną również wszelakie efekty świetlne, co by gra prezentowała się jeszcze lepiej. NFS4 obsługiwać będzie Dual Shocka, no i analogowe gałki. [aju]

ACE COMBAT - COOL!

NAMCO podało do informacji kilka szczegółów dotyczących trzeciej części gry ACE COMBAT. Otóż walka „jeden na jednego" będzie bardziej realistyczna. Namierzona rakieta nie zawsze trafi w samolot przeciwnika, gdyż będą oni teraz wykonywać przeróżne zwroty i sztuczki, aby uniknąć trafienia. Będą również wystrzeliwać flary, aby zmylić lecącą w ich kierunku rakietę. Dla przypomnienia, w poprzedniej części gry namierzona i wystrzelona rakieta zawsze trafiała do celu, gdyż przeciwnicy byli po prostu biemi. Zmieniono również przedstawienie zadań poszczególnych misji (Briefing). Przy przekazywaniu nam zadań kolejnej misji zobaczymy cały teren działań, główne cele i bazy przeciwnika. ACE COMBAT 3 ukaże się w Japonii wiosną tego roku, a o amerykańskiej dacie nic jeszcze nie wiadomo. [aju]

DZIWOLĄG!

SQUARESOFT pochwaliło się na łamach pewnego japońskiego magazynu traktującego o grach (nie pytajcie o nazwę, bo nie wiem jak to się pisze; mój j. japoński stoi na poziomie "Konnichiwa") tytułem, którzy stworzy nowy gatunek gier "high-speed driving RPG" i wniesie zarazem powiew świeżości do gier wyścigowych. Tak określają autorzy gatunek swojego nowego tytułu RACING LAGOON. Wątek rolplejowy owiany jest na razie mgiełką tajemnicy, więc nie będę się silił na jakąś ściemę. Premiera gry w Japonii zapowiedziana jest na wiosnę. Jak na razie screen'ów nie ma. [mat]

PIGUŁA

- Wiadomo już, że w lutym, na specjalnie zorganizowanej konferencji, SONY poda parametry i zaprezentuje procesor, który zasili drugą generację PlayStation. A kilka dni/tygodni później oficjalnie zapowie/przedstawi PlayStation 2 - liczy jak tam będzie się nazywać. Podobno SONY kładzie nacisk na SQUARESOFT oraz CAPCOM, aby premierze konsoli towarzyszyły najnowsze części FINAL FANTASY oraz RESIDENT EVIL. [aju]
- SQUARESOFT ogłosił, że pracuje nad kolejnym tytułem. Będzie to futurystyczna gra akcji okraszona trójwymiarową grafiką. Tytuł gry to CYBERORG, a do wyboru będą trzy postacie: T.J., Gignate i Phosis. Po wybraniu jednej z nich, zadanie Gracza polegać będzie na odnalezieniu zagnionego statku kosmicznego. Każdy z bohaterów posiada swoją własną, charakterystyczną broń - T.J. ma pistolet, Gigante będzie mógł atakować różnymi bajerami dołączanymi do jego sztucznego ramienia, a bronią Phosisa będą zdalnie sterowane bomby. Gra ma ukazać się w Japonii wiosną tego roku. [aju]
- Firma THRUSTMASTER zapowiedziała wydanie nowego joypada do PlayStation pod nazwą ShockHammer. Będzie on kompatybilny z Dual Shockiem oraz wyposażony zostanie w analogowe gałki. Obudowa będzie koloru „niebieski metalik". Orientacyjna cena to 30 dolarów. [aju]
- Firma KONAMI po wstąpieniu w szeregi developerów dla DC, rozważa możliwość robienia gier również dla PC. Pierwszymi tytułami miały by być konwersje dwóch flagowych gier z PlayStation MGS i ISS PRO. Co za dranie... [sci]
- Prace nad drugą częścią GRAN TURISMO są już w końcowej fazie i producent zapowiedział grę na koniec stycznia (Japonia). Oprócz samochodów 4x4, o których wspominaliśmy już w zeszłym miesiącu, w projekt zaangażowały się dwie firmy, a mianowicie Porsche i Ferrari (whow!), oprócz tego twórcy gry zapowiadają „podciągnięcie" engine'u o kolejne 20% (jakiś kto a w związku z tym dodanie efektów takich jak mgła czy deszcz a także realistycznych kolizji tz pogięta blacha i kozłokowaniem). Zapowiada się zatem wiście. [sci]
- Podobno ktoś z grupy REFLECTIONS puścił plotę jakoby miała ukazać się trzecia część znakomitych destrukcyjnych wyścigów samochodowych pt. DESTRUCTION DERBY 3. Według informacji podanych przez tego „ktosia", gra miała by się ukazać pod koniec tegorocznych wakacji (letnich). [aju]
- Betrand Gibert, przedstawiciel firmy DELPHINE SOFTWARE, wypowiedział się na temat wydania ich najnowszego RPG-a pt. DARKSTONE na PlayStation. Otóż po uporaniu się z pewnymi ograniczeniami konsoli oraz wymyśleniu nowego interfejsu sterowania... gra ukaże się na naszą konsolę. DARKSTONE na PC ukaże się w kwietniu tego roku, a na PlayStation zapewne kilka miesięcy później. [aju]
- Twórcy wielkiego hitu, jakim niewątpliwie był VIGILANTE 8, poszukują nowego człowieka, który mógłby wnieść coś nowego do ich następnego projektu. Szkoda tylko, że żyjemy w Europie, gdyż swoje zgłoszenia należy dostarczać osobiście do siedziby firmy w Santa Monica w Kalifornii (USA). [aju]

LISTA ZAPOWIEDZI NA 1999 ROK (dotyczy USA)

kolejność według dat premier

NCAA Final Four	989 Sports	01/00/99
Tiny Tank	MGM	01/04/99
NBA Shootout '99	989 Sports	01/06/99
American Deer Hunter	Interplay	01/11/99
Lunar: Silver Star	Working Designs	01/11/99
Monkey Hero	Take 2/Blam!	01/11/99
Bust-A-Move 3	Acclaim	01/12/99
WCW/NWO Thunder	THQ/Inland	01/12/99
Global Domination	Psygnosis	01/13/99
Nectaris: Military Madness	Jaleco	01/16/99
Clock Tower 2	ASCII	01/19/99
Destrega	Koei/Omega Force	01/19/99
Akuji the Heartless	Eidos/Crystal Dynamics	01/21/99
Black Bass with Blue Marlin	Hot B	01/26/99
Dead in the Water	ASC Games	01/26/99
High Voltage	Jaleco	01/26/99
Army Men 3D	3DO	02/00/99
Bass Landing	ASCII	02/00/99
Bass Masters Classic	THQ/Inland	02/00/99
Battleship	Hasbro Interactive	02/00/99
Beavis and Butthead	GT Interactive	02/00/99
Centipede	Hasbro Interactive	02/00/99
Civilization II	Activision/Sid Meier	02/00/99
Freestyle Boardin' '99	Capcom/Pony Canyon	02/00/99
Marvel Super Heroes vs. SFr	Capcom	02/00/99
NBA In the Zone '99	Konami	02/00/99
NHL Blades of Steel '99	Konami	02/00/99
Pac-Man 3D	Namco	02/00/99
Syphon Filter	989 Studios	02/00/99
Warzone 2100	Eidos	02/00/99
Pro 18: World Tour Golf	Psygnosis	02/10/99
Street Sk8ers	EA Sports	02/10/99
Fisherman's Bait	Konami	02/13/99
K-1 Revenge	Jaleco	02/16/99
Quake II	Activision	02/17/99
Sports Car GT	Electronic Arts/Westwood	02/17/99
Rat Attack!	Mindscape	02/23/99
Silent Hill	Konami	02/24/99
T'ai Fu: Wrath of the Tiger	Activision/Dreamworks	02/24/99

GEX 3: Deep Cover Gecko	Eidos/Crystal Dynamics	03/00/99
G-Police: Weapons of Justice	Psygnosis	03/00/99
Guardian's Crusades	Activision	03/00/99
Jackie Chan's Stuntmaster	Midway/Radical	03/00/99
Jeff Gordon Racing	ASC Games	03/00/99
Magical Tetris Challenge	Capcom	03/00/99
Monaco Grand Prix Racing 2	Ubi Soft	03/00/99
Monster Seed	Electro Brain	03/00/99
Shadow Madness	Crave/Craveyard	03/00/99
Shogun Assassins	Konami	03/00/99
StarCon	Accolade	03/00/99
Street Fighter Alpha 3	Capcom	03/00/99
Superman	Titus	03/00/99
Diabolical Adventures of Tobu	989 Studios	03/00/99
Xtreme 3D	989 Sports	03/00/99
You Don't Know Jack	Berkeley Systems	03/00/99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos/Crystal Dynamics	03/11/99
Attack of the Sauvermen	Psygnosis	03/24/99
Need For Speed IV	Electronic Arts	03/24/99
Triple Play 2000	EA Sports	03/27/99
Rampage: Universal Tour	Midway	04/00/99
Rollcage	Psygnosis	04/00/99
Shao Lin	THQ	04/00/99
Tomorrow Never Dies	MGM Interactive	04/00/99
VR Baseball 3	Interplay	04/00/99
Kawasaki Motocross	Activision	04/01/99
Suikoden II	Konami	05/00/99
Vermin	Eidos	05/18/99
Earthworm Jim 3-D	Take	06/00/99
Gauntlet Legends	Midway	06/00/99
Saboteur	Eidos	06/00/99
Rayman 2	Ubi Soft	07/00/99
RC Stunt Copter	Midway/Shiny	07/00/99
Spec Ops	Take 2	07/00/99
Re-Volt	Acclaim	08/00/99
Omikron: The Nomad Soul	Eidos	09/00/99
Vandal Hearts 2	Konami	09/00/99
Grand Theft Auto 2	Take 2	10/00/99
X-MEN 3D	Activision	10/00/99

W zeszłym numerze zamieściliśmy tabelkę z amerykańskimi datami premier gier. Upłynęło już trochę czasu i dużo się pozmieniało. Wiele premier zostało przeniesionych na 1999 rok, kilka gier wyszło wcześniej lub wogóle zostało anulowanych. Postanowiłem więc uaktualnić tabelkę abyście wiedzieli kiedy możecie spodziewać się nowych gier. Jeszcze mała uwaga, przy niektórych grach dzień premiery podany jest jako „00" - oznacza to, że nie ma jeszcze sprecyzowanego dokładnego dnia premiery, ale na 99,9% nastąpi ona w danym miesiącu. [aju]

Oto lista zawiera tytuły, które powinny ukazać się w roku 1999, ale nie została jeszcze sprecyzowana data premiery, nawet co do miesiąca. Lista alfabetyczna, warto zwrócić uwagę na takie tytuły jak Resident Evil 3 (!), Ace Combat 3, Fighting Force 2 czy długo oczekiwany Populous. [aju]

40 Winks (GT Interactive)
Ace Combat 3: Electrosphere (Namco)
Aerenx (Infogrames)
Bloodshot (Acclaim)
Blues Brothers 2000 (Titus)
Carmageddon II (Interplay)
C&C - Commando (Westwood Studios)
Croc II (Fox Interactive)
Danger Girl (THQ/Hi-Space)
Darkstone (Take 2)
Dead Unity (THQ)
Deer Hunter (Microwave)
Dragon Valor (Namco)
F-1 Racing (Video System)
Fighting Force II (Eidos/Core)
Final Fantasy VIII (USA) (Square EA)
Gallop Racer (Tecmo)
G-Shock (Konami)
High Heat Baseball 2000 (3DO)
Indiana Jones and the Infernal Machine (LucasArts)
Jeremy McGrath Supercross '99 (AcclaimSports)
LEGO Racers (LEGO Media)
Looney Tunes: Lost in Time (Infogrames)
Lufia III: Ruins Chasers (Natsume)
Manhattan Project (Midway)
Messiah (Interplay)
Metal of Honor (Dreamworks)
Monster Rancher 2 (Tecmo)
Oddwin (989 Studios)
Paperboy 3D (Midway)
Populous: The Beginning (Electronic Arts)
R.I.O.T. (Interplay)
Rainbow Six (Red Storm)
Reel Fishing 2 (Natsume)
Resident Evil 3 (Capcom)
Ridge Racer Type 4 (USA) (Namco)
Rock 'N' Roll Racing 2 (Interplay)
Rollerball (MGM Interactive)
R-Types (ASCII)
Rushdown (Ocean)
Shadowman (Acclaim)
Slave Zero (Accolade)
Smurfs (Infogrames)
Söldnerschild (Koei)
South Park (Acclaim)
Space Invaders (Activision)
Spider-Man 3D (Activision)
Star Ixiom (Namco)
Star Trek: Klingon Academy (Interplay)
Tanktics (Interplay)
The X-Files (Fox Interactive)
Thousand Arms (Atlus)
WCW Wrestling (EA Sports)
Whiplash 2 (Interplay)
Wrinkleade (Eidos/Core)
WWF: Attitude (AcclaimSports)
Xena: Warrior Princess (989 Studios)

KIEDY? CO?

Na wiosnę ukażą się wyścigi gokartów firmowane przez SCEA, czyli SONY. Wzorowane będą na grze znanej z Nintendo pt. Mario Kart. Dorzucono jednak kilka nowych pomysłów; powinna zostać opcja gry we czterech, więc może to być jedna z ciekawszych pozycji tegorocznej wiosny. [aju]

Japońska premiera drugiej części symulacji jazdy pociągiem - DENSHA DE GO! 2 została przesunięta z 17 grudnia na 18 marca 1999 roku. [aju]

Jak podają w miarę pewne źródła, PAL-owska wersja METAL GEAR SOLID ma pojawić się w sprzedaży już w LUTYM (!!!), a dokładniej 26 lutego br. Można rozpocząć odliczanie. Jednak wg mnie bardziej prawdopodobnym terminem jest poprzednio ustalony, czyli okolice marca. [mat]

Pod koniec 1999 roku pojawi się trójwymiarowa gra akcji pt. CHILLER KILLERS. Wiem, że to jeszcze dużo czasu, ale warto wspomnieć o tym tytule z dwóch powodów - muzyki oraz grafiki. Ta pierwsza zostanie stworzona przez profesjonalnych muzyków i wykorzystywać będzie 24 kanały dźwiękowe (czyli wszystkie, jakie ma PSX). Natomiast grafika powstanie przy użyciu nowej techniki „mapowania" obiektów trójwymiarowych. Do premiery pozostało jeszcze dużo czasu i na pewno nie raz napiszemy o tym tytule. Na razie czekamy na pierwsze screeny. [aju]

We wrześniu 1999 roku pojawi się kolejna gra wzorowana na filmie - TARZAN. Opierać się ona będzie o disneyowską adaptację książki, a co za tym idzie - grafika będzie bardzo zbliżona do kreskówki. Choć film się jeszcze nie ukazał, to SONY ściśle współpracuje z Disneyem - ażeby grafika zbytnio nie odbiegała od zaprezentowanej w filmie. Zgrano również ze sobą premiery obydwu produkcji, a nastąpią one we wrześniu tego roku. Nie wiadomo jeszcze zbyt wiele o grze poza tym, że będzie to trójwymiarowa przygodówka z elementami zręcznościowymi oraz logicznymi. [aju]

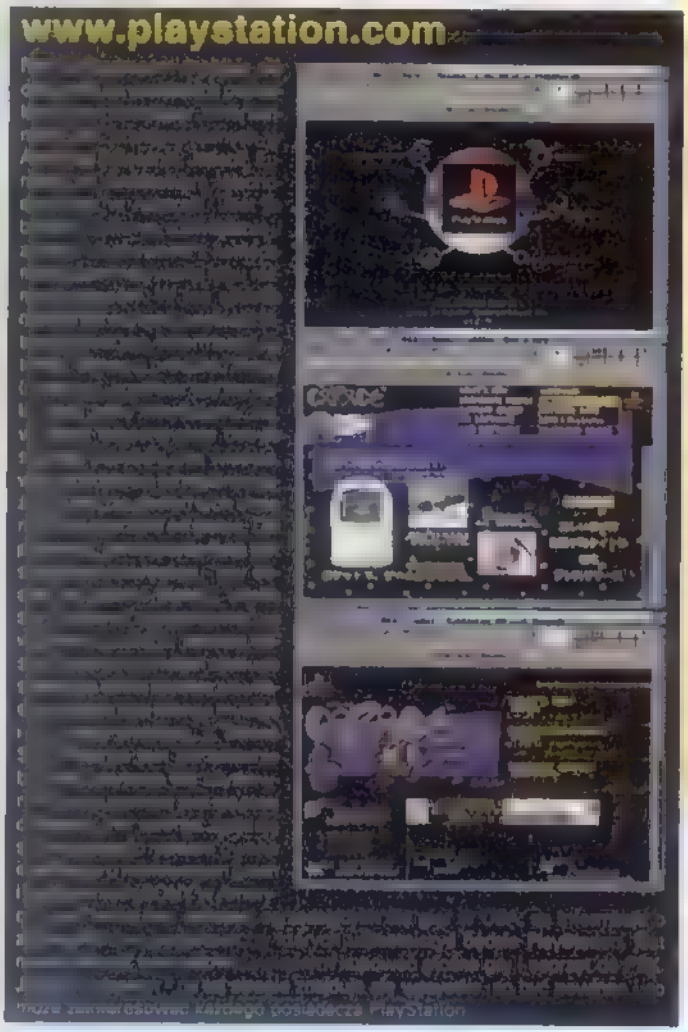
Nareszcie podano do informacji oficjalną datę premiery trzeciej części przygód Gexa pt. GEX 3: DEEP COVER GECKO. Otóż premiera nastąpi już w marcu bieżącego roku. [aju]

Japońska premiera FINAL FANTASY VIII nastąpi 11 lutego bieżącego roku. Nie podano jeszcze daty premiery amerykańskiej wersji gry, ale nieoficjalne źródła mówią o 9 września, czyli w okolicach dnia amerykańskiej premiery Dreamcasta. Ciekawe, co zwróci większą uwagę Graczy, ale wydaje mi się, że PlayStation kolejny raz będzie górą. [aju]

PlayStation w internecie: przegląd stron www

[illegible] w Internecie wzbudził spore zainteresowanie [illegible] w coraz dokładniejszych [illegible] rozpoczynamy publikację naszego [illegible] zapoznać Was dokładniej z [illegible] swoją wędrówkę zaczy[illegible] WWW dotyczących PlayStation [illegible] tylko jedną stronę na [illegible] to zawsze [illegible] ciekawsze miejsce [illegible] informacji na [illegible] pierwszy [illegible] idzie oczy[illegible] **SONY** [illegible] potem pod [illegible] **NAMCO** [illegible] zaprezentuje [illegible] **polską stronę** [illegible] PlayStation [illegible] do surfowania

www.playstation.com



Wizyta zamieszkowa każdego posiadacza PlayStation

http://psx.axon.legnica.pl

Jako ostatnią pozycję w dzisiejszym [illegible] byłoby [illegible] bez wątpienia [illegible] internetową poświęconą PlayStation w Polsce. Miesiąc temu zauważyłem [illegible] w Sieci. Także [illegible] zaczyłem [illegible] po obszarze [illegible] jednowagowych [illegible] w [illegible] stały zdarzał się [illegible] był [illegible] czas niedostępna. Dziś jest [illegible] wszystko [illegible] przed [illegible] Wam [illegible] twórca. W związku z tym poprosiłem Camela o kilka słów na [illegible] temat [illegible] jestem mu [illegible] ogromnie wdzięczny.

Na początku strona była tylko osobnym działem na [illegible] serwerze [illegible] pod [illegible] http://[illegible].net.pl [illegible] dane [illegible] zajęcia [illegible] w Polsce zdecydowałem się przekształcić ją na własną domenę [illegible] 1998 roku. Naszym [illegible] serwer [illegible] dawał nam [illegible] Jest bardzo szybki [illegible] na [illegible] strony [illegible] zdecydował się [illegible] Stopniowo [illegible] Bardzo [illegible] przy [illegible] O wszystko [illegible] PlayStation [illegible] z nowych gier [illegible] (FAQ) [illegible] z gier [illegible] obrazki [illegible] programy [illegible] port PC. Amigę [illegible] PSX [illegible] Oprócz tego [illegible] gry konsolowe [illegible] przez [illegible] tylko wyłącznie przez METAL GEAR SOLID [illegible] PSX Top 20 [illegible] PSX. Wszystkich chętnych zapraszamy do współpracy [illegible] PSX Top 20 [illegible] na stronie [illegible] do współpracy [illegible] Chętni [illegible] piszą na e-mail **camel@axon.legnica.pl**

I to na razie tyle na ten temat. Aha, ostro ruszyły do przodu prace nad naszą stroną pod adresem **http://www.webmedia.pl/extreme** [illegible] będziemy mogli się chwalić własną [illegible] pytania dotyczące Internetu lub propozycje do następnych artykułów z tego cyklu, piszcie bezpośrednio na mój e-mail **norby@wr.onet.pl** [illegible] postaram się wszystko wyjaśnić.

NORBY

www.namco.com

Oficjalna strona firmy [illegible] jakimś specjalnym, wymyślnym stylem. Jest bardzo przejrzysta, prosta w obsłudze i trudno się tutaj nie połapać. Oprócz zapowiedzi najnowszych gier firmy, screenów i [illegible] na ten temat znajdziecie tu [illegible] nowych ciekawostek [illegible] strona podzielona [illegible] na dwie sekcje: Play Arcade. Obie wzajemnie się [illegible] dodatki, jak choćby gotowe obrazki do [illegible] komputerze, przedstawiające [illegible] ciekawe sceny, czy nawet kalendarz z różnymi

[illegible] gry [illegible] na [illegible] Na [illegible] NAMCO [illegible] czasu odwiedzić ich stronę.

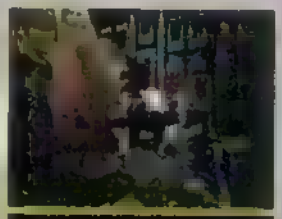
NORBY

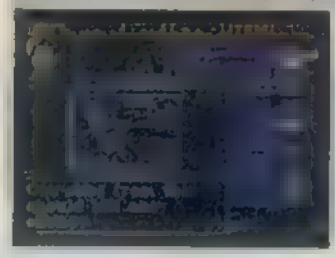
Wreszcie nazbierało się tyle informacji, żeby można było zrobić te dwie, [illegible] strony Kalejdoskopu. Świąteczny wysyp gier już za nami, producenci liczą kasę i inwestują w nowe projekty. Jakie? O tym poniżej. Dobry duszek Matu od teraz pomaga mi w robieniu tego działu, bo mam za dużo robota na głowie. Pa!

KALEJDOSKOP

RESIDENT EVIL 2 w nowym wydaniu

[illegible] komitej gry RESIDENT EVIL 2 pojawiła się w Japonii już we wrześniu 1998 roku. Aż do grudnia '98 nie było pewne, czy ukaże się ona poza granicami tego kraju. Firma CAPCOM zdecydowała się jednak na [illegible] się także w Europie. Jak sama nazwa sugeruje, dodano tutaj obsługę Dual Shocka oraz wprowadzono nowy tryb gry. Oprócz znakomitych wibracji, dodano także możliwość sterowania analogowymi gałkami. **RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK VER.** nie jest grą nową, a jedynie zmodyfikowaną wersją [illegible]ego hitu. Co do nowego trybu gry, to można zarówno w oryginalną wersję [illegible]z dodaną opcją Dual Shocki, jak i w "Arrange Game" - rozgrywkę zaczynamy z potężnym Sub-Machine Gun, a w pierwszej napotkanej skrzyni znajdziemy wyrzutnię rakiet i Gatling Gun. Oczywiście wszystkie bronie posiadają nieskończoną ilość amunicji, dzięki czemu rozgrywka staje się dużo łatwiejsza i jednocześnie bardziej przyjemna (HIV nie podzielam Twojego zdania :)). Znany nam horror zamienia się po prostu w jedną wielką masakrę bezbronnych zombiaków. Z początku można się bawić tylko jako Leon lub Claire, a dwie dodatkowe postaci dostępne będą [illegible] później, hehe! [nor]





Piłka kopana

WINNING ELEVEN 3 FINAL VER

[illegible] [nor]

X-MEN

Wreszcie pojawiła się trójwymiarowa odsłona gry **X-MEN**. Do wyboru autorzy oddają nam 12 [illegible] postaci. [illegible] Każdy bohater posiada [illegible] walki z wieloma [illegible] kończącymi. Przygrywać w [illegible] będzie można w [illegible] standardowych trybach [illegible] Training, Versus [illegible] jak np. Story [illegible] będą przepisane wątki [illegible] O.K. to [illegible] w pierwszym kwartale tego roku, czyli [illegible] długo nie musimy czekać. [mat]

[illegible] [nor]

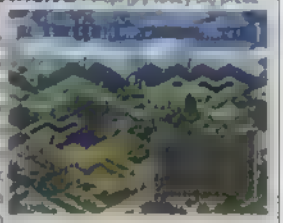
Krew na szybie...

CARMAGEDDON 2 Rozbry [illegible] zlonku zalane krwią a do tego możliwość mazdzenia przi [illegible] punkty [illegible] przeznaczonej na ulepszenia [illegible]




CZY WY LIZACIE SIE DWA

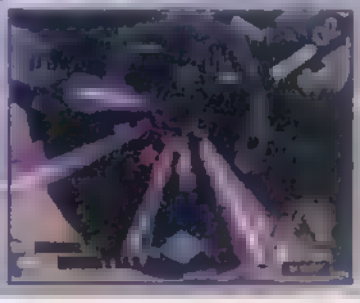
Czy nie myśleliście kiedyś o stworzeniu własnej cywilizacji? Jeśli tak, to niedługo będziecie mieli szansę się wykazać! Tak! ACTIVISION zamierza wydać w styczniu konwersję PC-towego hitu Sida Meiera **CIVILIZATION 2**. Akcja gry toczy się przez ponad 6000 lat! Celem gry jest światowa dominacja [illegible]



[illegible] stosunku do bliźniaczego oryginału, co znacznie ułatwia zabawę za pomocą pada. A tak na koniec, jako ciekawostkę, to powiem Wam, że pierwsza część CIVILIZATION ukazała się na PlayStation, ale nie opuściła granic Kraju Kwitnącej Wiśni, przez co zabawa z tą pozycją nie ma większego sensu. [mat]

SQUARE atakuje!

SQUARE pracuje na 28 stycznia [illegible] trójwymiarowa strzelanina noszące nazwę **IS INTERNAL SECTION**. Na [illegible] stety, nie wiemy na razie nic więcej o tym tytule. Na razie popatrzcie na shoty. [mat]

KAWASAKI czy D.I.R.T?

[illegible] gry KAWASAKI MOTOCROSS [illegible] w styczniu, zerwali umowę z ACTIVISION [illegible] tytuł na **D.I.R.T**. Do wyboru [illegible] zadem różnorodnych trybów gry, m.in. [illegible] [illegible] krajobraz [illegible] nowych screenów. [mat]



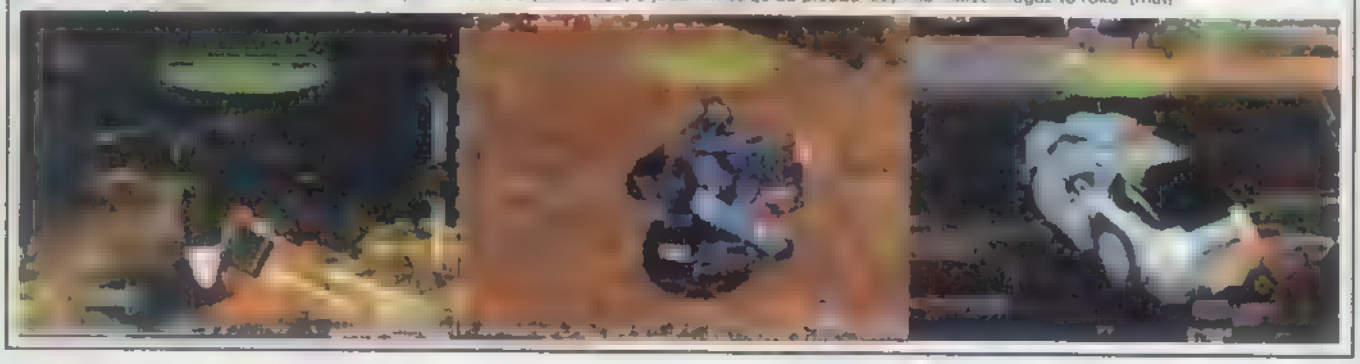
URBAN CHAOS

To tombinkowate [illegible] EXTREME #14. W każdym razie [illegible] dział [illegible] ustanowi [illegible] [mat]



G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

W [illegible] także wie[illegible] znaczących zmian w stosunku do oryginału. Kontynuacja ubiegłorocznego przeboju ma dawać nam możliwość [illegible] na dodatkowym pojeździe! Tak! Nie macie [illegible] w grze możemy sterować wozem policyjnym [illegible], a [illegible] pełni [illegible] Dual Shock'a, czyli zarówno gały jak i w bratowy. Teraz możemy się popaprać na nowe pojazdy [illegible] na [illegible], która została przesunięta o jeden miesiąc do przodu, czyli na marzec tegoż to roku. [mat]

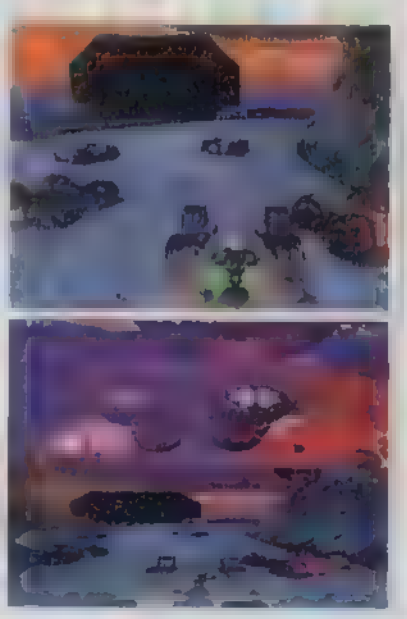


PODRÓBA RESIDENTA

[illegible] kolejna japońska [illegible] jeszcze produk[illegible] firmy Sunsoft. HARD EDGE zaw[illegible] w [illegible]akcji. Na pierwszy rzut oka gierka będąca [illegible] [illegible]ratką, bardziej [illegible]

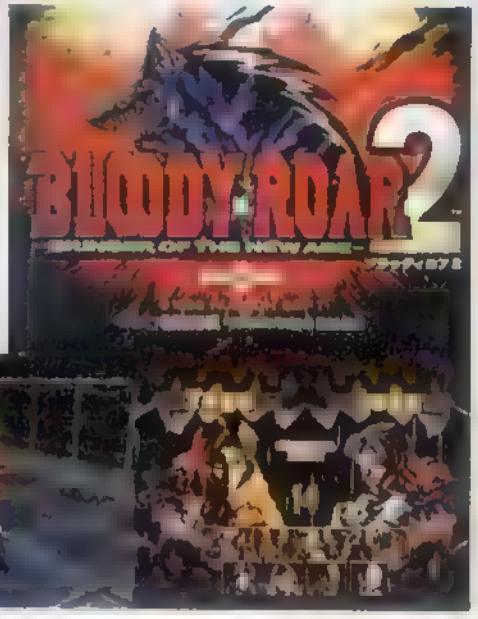
NA PLECKACH...

O tym tytule pisaliśmy już dwukrotnie. Wydawca gry - PSYGNOSIS - zapowiada go na wiosnę i wszystko wskazuje na to, że będzie to konkurencja dla niezłownanego jak dotąd WIPEOUT 2097. Gierka ma trzymać klimat tegoż tytułu, z kilkoma dosyć znaczącymi różnicami. Po pierwsze - pojazdy mają być niezniszczalne (broń tylko je spowalnia), po drugie - będą posiadać koła, i to ogromne! Więc nawet gdy się przewrócimy, będziemy mogli pościgać [illegible] na pleckach! Ścigać będzie się można na około 15 torach podzielonych na kilka sekcji. Producent zapowiada zabijającą grafikę (wystarczy spojrzeć na nowe screen shoty), podwyższoną rozdzielczość, bardzo klimatyczną, futurystyczną kolorystykę, 30 fps'ów, oraz całkową oprawę muzyczną, w którą [illegible]rzany jest podobno sam Fatboy S[illegible] [illegible]odpowiedzialnym m.in. za muzykę w interfejsu FIFA '99, im kąsowanie Beastie Boys, oraz robienie swoich kawałków. Żeby się o tym wszystkim przekonać na własne oczy i uszy, trzeba jeszcze trochę poczekać. [mat]



CZUJECIE ŚWIEŻĄ KREW?

W [illegible] pojawiła się kontynuacja całkiem niezłej bijatyki twórców Bomberaman'a i Bloody Roar. Do wyboru mamy zaledwie 9 mangowych postaci. Niektóre znane są z po[illegible] [illegible] to całkiem niezłych. Dla nie wtajemni[illegible] [illegible] że w trakcie gry można się zmienić w krwiożerczą bestię, siejącą zna[illegible] [illegible]kie spustoszenie w bebechach przeciwnika. Gierka może pracować w kilku różnych roz[illegible] [illegible] wygląda tyle trochę gorzej niż trzecie [illegible] [illegible] bardzo pokazną gamę losów. BR2 [illegible] [illegible] [mat]



WYWIAD Z PIRATEM

HIV Witam. Jak na pirata, to całkiem łatwo było do ciebie dotrzeć. Nie boisz się, że kiedyś po ciebie tutaj przyjdą?

PIRAT Biorę to pod uwagę, więc [illegible] lewe po' na chacie nie trzymam, przynajmniej w większych ilościach. Takie ryzyko to naturalna konsekwencja bycia piratem.

H A jeśli mogę spytać, czy uważasz się za dużego pirata, średniaka czy tylko zwykłego leszcza? Jaka jest miara potęgi pirata?

P Powiedzmy, że jestem tym średniakiem. Jeśli pytasz o miernik, to chyba najczęściej jest nim ilość posiadanych nagrywajek, albo ilość przepuszczanych tygodniowo płyt, rzadziej ilość zarobionej kasy (bo nikt się tym za bardzo nie [illegible]).

H Zatem jak wygląda twoja "konfiguracja"?

P Posiadam 2 nagrywajki, na których tygodniowo przepuszczam ok. 500 płyt. Jest to ilość dość pokaźna, jednak słyszałem o gościach z 4 maszynami i 1000 płyt tygodniowo.

H Czy ciężko skopiować grę?

P Mając odpowiednie oprogramowanie - to banalna czynność. To tak proste, jak obsługa konsoli - zdarza się, że jak nie mam czasu, albo jestem poza domem, to kopiuje moja mama. Co prawda zdarzają się od czasu do czasu jakieś problemowe tytuły, jak np. ostatnio MEDIEVIL, o których trzeba wiedzieć, jak je "ugryźć".

H Czy ludzie chętnie używają takich płyt?

P Chętnie/niechętnie - po prostu są do tego zmuszeni. Oryginał kosztuje niebagatelną sumę, więc niektórzy ludzie chcąc grać muszą używać piratów. To ich jedyne wyjście. Wydaje mi się, że gdyby nie piractwo, to rynek PlayStation nie urósłby do takich rozmiarów.

H Dobra, ale to chyba nieuczciwe odbierać kasę producentom i dystrybutorom gier.

P Sami są sobie winni. Na przykład - dlaczego są takie trudności z wypożyczalniami gier? Wiem, bo znajomy posiada wideotekę i chciał wprowadzić gry, ale Sony postawiło mu takie warunki, że dał sobie spokój. Dopóki ceny gier nie spadną, albo ludzie nie zaczną więcej zarabiać, nic się nie zmieni w tej kwestii.

H A co z awaryjnością sprzętu? Mówi się, że konsola od używania piratów psuje się.

P A co mnie to obchodzi? Nie moja konsola się spieprzy. Szczerze mówiąc, co do awaryjności, to jest w tym trochę prawdy. Stare modele konsoli (SCPH-1002 - przyp. H.) miały nieco wadliwą konstrukcję, bo czytnik był zbyt blisko zasilacza, przez co całość się za bardzo nagrzewała i nie pracowała tak jak należy. Co niektórzy wkładali konsole do lodówki, zaś domorośli specjaliści próbowali naprawić konsolę na własną rękę, co najczęściej kończyło się tragicznie. Od ok. roku w sprzedaży są poprawione wersje konsol (SCPH-6502 - przyp. H.) i wszystkie chodzą prawie bezproblemowo. Jednak wiadomo, że oryginał jest znacznie dokładniej wykonany. Konsola czytając go (podobno) mniej się musi napracować, niż przy piracie. W efekcie dłużej wytrzymuje, nie szwankuje. Ale to nie jest ważne, jeśli możesz sobie kupić tanio następną.

H A ile kosztuje jedna płytka?

P To zależy od klienta i ilości płyt, jaką bierze. Wiadomo, że dla hurtowych odbiorców cena jest znacznie niższa, niż dla detalistów. Ale co do konkretów, to wolałbym się nie wypowiadać.

H Widzę, że leży tu płytka z grą na Soniaka srebrna od dołu. To nie jest CD-R.

P To tzw. tłok, ruska robota. Kupuję je w niewielkich ilościach, bo niektórzy klienci są wybredni i chcą mieć ekskluzywne piraty z nadrukami. Jak płacą, to załatwiam. Zresztą „Ruscy" mają nowości dużo wcześniej, niż ukażą się one na rynku. Nie wiem jak oni to robią, ale ostatnimi czasy powstał niezły młyn, bo zaczęli „wypuszczać" beta wersje, niedokończone, więc klienci się bardzo „plują".

H Czy do takich gier są instrukcje?

P Nie, nie ma, ale bardziej rozgarnięci gracze ściągają sobie instrukcje z Internetu, podobna sprawa ma się z okładkami.

H Dobra. Jeśli wcześniej umknęło to mojej uwadze, to zapytam teraz. Jak zostałeś piratem?

P Nie pamiętam, to jakoś samo wyszło. Kiedyś kupowałem oryginały, ale pewnego dnia zauważyłem, że nie wyrabiam z kasą na nowe, super gierki. Dodatkowym bodźcem były importy z Japonii i USA, o których w Europie nikomu się jeszcze nie śniło. Zacząłem szukać sposobu na zarobienie większej kasy, ale zamiast tego natknąłem się na piraty - pamiętam, że za pierwszym podejściem kupiłem prawie dziesięć gier. Gdy zobaczyli to moi kumple, od razu poszli w moje ślady. Później przyszło mi do głowy, że sam mógłbym nagrywać.

H Mówisz, że gry są za drogie, ale przecież jest Platynowa Seria, po "setkę" za sztukę.

P Eee... to starocie, dobre dla ciemniaków, co to pogrywają raz w miesiącu.

H Więc na piratach schodzą głównie nowości.

P W rzeczy samej. Wszyscy lecą na nówki, ale zdarzają się tytuły, które cały czas się dobrze sprzedają, jak choćby Resident Evil, Tomb Raider czy Crash Bandicoot.

H A ile kopii dobrego tytułu jesteś w stanie sprzedać miesięcznie?

P Na przykład, ostatnio pojawił się Crash Bandicoot 3, którego machnąłem już ponad 600 kopii.

H Czy grasz w te wszystkie tytuły?

P We wszystkie na pewno nie, bo nie mam na to czasu. W momencie gdy wychodzi jakiś lepszy tytuł, to wrzucam go do konsoli i jeśli mi się spodoba, to zdarza się, że jedną ręką trzymam pad a drugą zmieniam płyty w nagrywarce - tak było np. z GRAN TURISMO. Wiem jednak, że [illegible] część moich klientów gra we wszystko jak [illegible] leci.

H Jak sądzisz, jaki procent posiadaczy PlayStation korzysta z piratów?

P Z tego co zauważyłem, to zależy to od regionu kraju, w którym dany delikwent mieszka. W wielkich aglomeracjach, gdzie konsol jest dużo, pojawiła się szansa dużego, szybkiego zarobku, więc pirac to tam kwitnie. W małych miasteczkach albo wsiach ludzie używają przeważnie oryginałów, korzystając z usług firm wysyłkowych.

H Obracasz [illegible] jak w każdym środowi[illegible] się zapewne różne przekręty. [illegible] opowiedzieć?

P Ano zdarzają się takie, jak np. ten, gdy gliniarze zwinęli gostka przypadkiem stojącego koło torby z moim stuffem, c[illegible] czyste płyty jako najno[illegible] sze jest to, że ni[illegible] racają do wymiany. Zdarza się [illegible] zmieniam tytuł gry, żeby lepiej się sprzedawał, np. ostatnio "A Bug's Life" jako "M[illegible]". [illegible] ale c[illegible] mnie kupują, często mogą liczyć na moją [illegible] wość. Jednak nie mam skrupułów, aby zrobić na jakiś stary lub niechodzący tytuł jakichś jednorazowych frajerów.

H Po ciuchach i bryce z której wysiadłeś widać, że kasy ci nie brakuje. Jednak nielegalne zarabianie forsy [illegible] wtedy zrobisz?

P Chciałbym zacząć zarabiać legalnie szmal. Może otworzyłbym sklep z konsolami i z oryginalnymi gierkami? Widzisz, bo to jest tak, że jest okazja zarobienia szybkie[illegible] tego korzystam. W momencie kiedy [illegible] nagrywać piraty było to bardzo proste i m[illegible] było szybko zarobić. Jeśli dzisiaj nic się nie dzieje, a kupujących jest coraz więcej, to dlaczego mam z tego nie skorzystać?

H Na koniec, zapytam o [illegible] marzenie. Jak brzmi?

P Chciałbym, żeby gry (man[illegible] na nie nowości) były tanie - założyłbym [illegible] sklep. Pirat jest tani, ale brakuje mu duszy. Nie ma to jak oryginał, tyle że za taką kasę stać na niego tylko nielicznych.

H Dzięki za rozmowę. Tera[illegible] ednego.

Od pewnego czasu dwóch Zg(red.)ów prowadzi między sobą nieustanne waśnie na temat wyższości dwóch tytułów - MGS i TENCHU. W końcu kupili sobie po piwku i postanowili rozstrzygnąć swój spór przy komputerze...

MYSZAQ No to po jednym (tu odgłosy [illegible])

KALI Cóż, mamy przed sobą dwie wspaniałe gry - na pewno nie będzie łatwo stwierdzić, która jest lepsza

M [illegible] jeszcze raz, tak dla rozja[illegible]

K Czemu nie (odgłosy mlaskania raz jeszcze)?

M Dla mnie MGS wydaje się być grą bardziej rozbudowaną, rzekłbym filmową

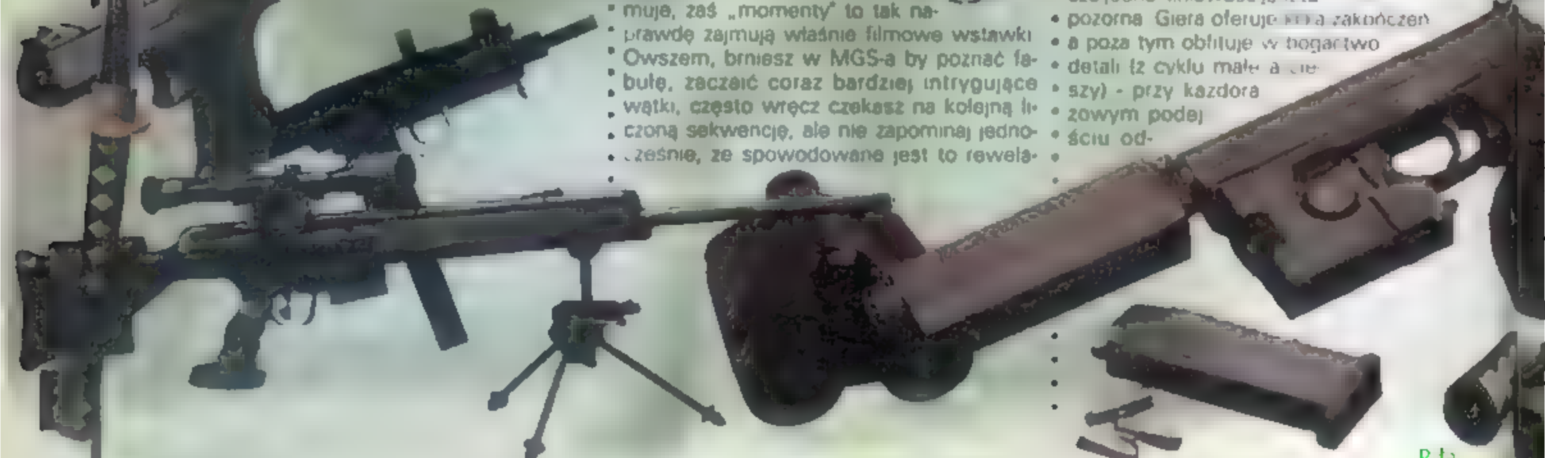
K Tak, spektakularności MGS nie można podważać, ale . MGS odstaje nieco od konwencji gry komputerowej, kierując się w stronę interaktywnego filmu, co, owszem, można uznać za niewątpliwą zaletę [illegible] jednak z drugiej strony ogranicza rolę Gracza. Bardzo dużo czasu poświęcamy na poznanie fabuły i odkrycie rozwiązań puzzli, jakie stawiają przed nami autorzy. A TENCHU to czysta akcja, która także ma podłoże fabularne - z tą tylko różnicą, że nie stanowi ono głównej części składowej gry

M Ghe ghe, Kali - sam się podkopujesz. Uważasz, że TENCHU jest lepsze, bo to czysta rąbanina, beztroskie machanie mieczykiem, zaś MGS zasysa, gdyż Gracz za bardzo stapia się z głównym bohaterem i bezgranicznie pochłania go fabuła, ha? Człowieku! Przecież przede wszystkim chodzi o to, by się wczuwać na maksa, szaleć po pokoju z padem w ręku - uwierz mi, nie ważne co to powoduje, czy fabuła, puzzle czy wyrywanie serca.

K Nie popadajmy w skrajności, przecież sam dobrze wiesz, że nie można nazwać TENCHU beztroską rąbaniną (patrz „NINJA" EIDOSU), jak również powiedzieć, że MGS suxx. To „wczuwanie się na maksa" i poddanie wydarzeniom z gry występuje w obydwu tytułach. W TENCHU człowiek szaleje wskutek wydarzeń, na które ma wpływ, a źródłem „wczuwania się" są właśnie jego własne posunięcia. Natomiast MGS oddziałuje na Gracza poprzez opowiadanie, przedstawianie wydarzeń w postaci sekwencji filmowych, a całość tylko UZUPEŁNIAJĄ akcje Gracza - które w TENCHU są priorytetowymi. Bo MGS bez fabuły nie istnieje. Znamienne znacznie ma też liniowość MGS. W MGS gra się tak, jakby czytało się dobrą książkę, w której czasami mamy krótkie przerywniki dla czytającego - ale to zawsze jest ta sama książka, której nie można w kółko czytać. Natomiast granie w TENCHU mógłbym porównać do pisania książki - za każdym razem możemy inaczej ułożyć drogę do rozwiązania. Obydwie pozycje oddziałują na Gracza, tyle że MGS przestaje to robić dużo szybciej - ponieważ nie da się za n-tym razem ponieść zagadkowości fabuły. A jeżeli fabuła przestaje być siłą napędową MGS, to co się dzieje z grą? Te momenty, w których Gracz ma swobodę działań są niewystarczające do oderwania się od rzeczywistości. A TENCHU z takich elementów jest zbudowany w całości

M [illegible] Kali, przyznaję, że [illegible] pod[illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] mamy chyba świadomość, że w MGS nie ma tylko „momentów" swobody, interaktywnej akcji, ino rajcownie przycina się gdzieś tak 9 z 10 godzin, jakie ta przygoda przeciętnie zajmuje, zaś „momenty" to tak naprawdę zajmują właśnie filmowe wstawki. Owszem, brniesz w MGS-a by poznać fabułę, zaczaić coraz bardziej intrygujące wątki, często wręcz czekasz na kolejną liczoną sekwencję, ale nie zapominaj jednocześnie, że spowodowane jest to rewelacyjnym prowadzeniem akcji, że celowa[illegible] nie że sn[illegible] nie za strażnikiem w pudle [illegible] czy setka innych niesamowitych zagrań powoduje, iż TENCHU przy tym wydaje się być prostowe i monotonne. Tak, TENCHU popada w schematy. Suniesz przy murze, [illegible] gasz się na dach, skaczesz, ciachasz strażnika od tyłca i tak w kółko, może z nieczynym wyjątkiem. MGS zawsze zaś daje 100% pewność, że aż posuniesz się na przód, zobaczysz, doświadczysz czegoś nowego. Siedzisz więc, Kali, jakbyś miał soba k[illegible] drzesz ryja na rodzinę, gdy niechcący przesłoni TV, jesteś fest nabuzowany przede wszystkim [illegible] [illegible] akcją późniejszego filmika

[illegible] mi. I jeszcze jedno, liniowość jest tu pozorna. Giera oferuje [illegible] zakończeń, a poza tym obfituje w bogactwo detali (z cyklu małe a cie[illegible]szy) - przy każdorazowym podejściu od-



OKIEM M

kry
sza
my ość
nowego
PSX
aparatu
Po
prostu
trzeba
to do-
szec

K Po pierwsze - robaki już dawno pozdy
chały a rodzina nie ma wstępu do
więc nie ma
Co do te 100%
po
się do przodu
jest
ona pozorna. Przykładowo - snajperkę zdo-
bywamy po to, by
nie
pakujemy się naprzód, by zdobyć sna-

perkę. Tak naprawdę prawie zawsze istnieje jakieś odgórne ograniczenie...

M Sorki, ale w jakiej grze to ograniczenie nie występuje? Każda gra przecież już z samego założenia jest ograniczona - możesz tyle, ile chciał jej twórca. Chyba się zgodzisz?

K Tak, ale w MGS-ie zbyt widocznie tyczne się ta granica Pana Kreatora. Zresztą - próbowałem tu
mienty, w których masz pełną swo-
borę działań
Pa-
ce o rąk C wystarczą
jest chodź

o zagrania w TENCHU, to - jak sam zauwe-
są wyjątki. Gra nie ogra
tego, o czym mówisz. Plansze następo
w
na
brak pod uwagę, że dość
ki wprowadzają sytuację 'podalarmo-
wą', w trakcie której przeciwnicy za-
czynają zwracać uwagę nawet na da-
chy, a zwykłe podejście za plecy jest czę-
sto niemożliwe. Poza tym - zdobywane
przedmioty zmieniają metody działań, stopień HARD zmienia metody działań! Każdą misję można przejść na wiele różnych spo-
sobów
wszystkie trzeba
Natomiast
MGS jest potężną po-
mimo dwóch różnych zakończeń. I jest
cze jedna rzecz, o której chciałbym wspo-
mnieć
TENCHU ma oryginalny
rzany klimat. Chyba tylko BUSHIDO BLADE
jest trochę zbieżne) feudalnej Japonii, nato-
miast MGS jest kolejnym Goldeneyem - ze
szpiegiem, agentem infiltrującym wroga
bazę. Tyle tylko, że przewspaniała fabuła MGS
nie pozwala stawiać go na równi
ze zbieżnymi grami. Choć w su-
mie jest, to raczej kwestia
gustu - ja akurat wolę
feudalną Japonię.

M Nie czaruj
przykład z kara
b i n k i e m
snajper
s k i m
w y
da

je mi się coś po-
dejrzany - chodziło mi o to, że pcha-
jąc swe poczynania naprzód nie spotkasz
podobnych scenerii, tych samych elementów rozgrywki. Akcja wręcz obfituje w nie-
spodziewane zwroty (przedostajesz się do
bazy, bach! Wędrujesz szybami wentylacyjnymi, bach! Podkładasz ładunki, bach! Strzelasz do bossa, bach! Tortury, linka, bieg po schodach, Metal Gear, ucieczka autem, bach! bach! bach!), a to, że czasem gdzieś
się trzeba wrócić ? Przecież gdyby wszyst-
ko było poukładane Ci przed nosem, po kolei
to by dopiero była głupota i brak realizmu.
Natomiast nadal upieram się, że TENCHU
może się szybko znudzić pomimo nawet
większej swobody. Gracze potrzebują bo-
wiem czegoś, co trzyma przy ekranie
jakiś czas zmienia się diametralnie, a tego w

'symulatorze ninja' niestety
co wtedy z tego, iż możesz biec
ale,ką, bądź po dachach, wysłać
psa, tudzież wemąć bombkę? Zro-
bisz to raz, dwa razy, by potem i
tak od niechcenia pokonywać 5 le-
vel z rzędu standardowym sposo-
bem. Tylko prawdziwi zapaleńcy będą
penetrować tę samą planszę na po-
HARD
czy się to te
M
nych
Ty
dem MG
a w
TE
wetre od przy
będą
daje. Statystyczny Gra-
zawsze będzie podążał jedną, optymalną
ścieżką nie zważając czy konsola ograni-
czy go majaczącymi na horyzoncie góra-
mi, czy płotem sąsiada. A hardcor
Tu nie sposób przewidywać, dyskuti
t
wiry. Kolejny zarzut, o klimacie
nięcie pchły - z założenia i ow
nie świeci oryginalno
gry, samo intro i już
na budowna opowieść, klimatem wie-
ce daleka od pospolitych Panów Agen-
tów czy Goldeneye. Poza tym zauważ,
że MGS jest ciągły, a TENCHU podzielony
na etapy - sam sobie odpowiedz, co bar-
dziej rozbija klimat. Na koniec jeszcze mały
druzgot - pamiętaj, Kali, że gdyby nie stwo-
rzono MGS-a, nie powstało by TENCHU.
Pamiętaj, kto od kogo zżyna.

K Rzeczywiście
jeżeli chodzi o zrżnięcie
to MGS pod tym względem wypada
lepiej od TENCHU. Ale to nie znaczy, że od
TENCHU wieje monotonią. Każda z
dziesięciu misji jest niepodobna do
innej i pomimo podobnych
metod działania - w każdą
misję gra się odmiennie
dlatego, że środowisko
ma w TENCHU więk-
sze znaczenie niż w
MGS. Zżynanie? Nie
sądzę - zaczerpnięto
tylko pomysł przeciwni-
ków naturalnie reagują-
cych zmysłami. Zaś klimat
- nie jest budowany
misji; każda misja
rzy - i jest dla niej spe-
cyficznym. Ale
tak jak mów-
łem na początku
- obydwie gry
są wspaniałe
ale też i bardzo
odmienne. Porówy-
wanie ich jest niezwy
kłe i nie doprowa
TENCHU. Ty MGS
ja

M Dobra
dawny start. Chcia
kes techni w MGS?

K
chyba
mały podobne
rząd
to się pojawia

NAJLEPSZE GI

NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORI

WYŚCIGI — Gran Turismo

eXtra gierka

Ponad setka wspaniałych fur, które na [illegible] sposobów można rozdziewiać w względne dowolny sposób. Pełny symulator [illegible]

PSX Extreme Nr 10

Colin McRae Rally

[illegible] oferująca udział w serii dzikich rajdów. Nieco niedopieszczone pod względem graficznym, ale cała reszta rzuca na glebę. Modele jazdy wręcz wymarzony, bardzo wysoki poziom realizmu, no i niepowtarzalny klimat... oto niepodważalne atuty [illegible]

PSX Extreme Nr 13

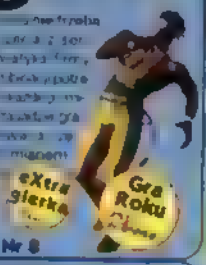
Motorhead

Wyścigi arcade'owe do tego stopnia, że aż boli. [illegible] część z zadziwiająco dość fps-ów. Gra się jak masełko. Jednak jest to pozycja budząca kontrowersje, nie każdemu [illegible]

PSX Extreme Nr 9

BIJATYKI — Tekken 3

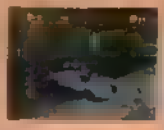
[illegible]



PSX Extreme Nr 8

Toca 2

Kontynuacja niezwykle udanych wyścigów znanych z Anglii. Jedna wielka symulacja, wymagająca od Gracza niezwykłego skupienia i maksymalnego zaangażowania w to, co się dzieje na ekranie. Realistyczne tory, furyści dla bardziej strapień trudności. Dodatkowe tryby [illegible]



PSX Extreme Nr 17

Need For Speed 3

Kolejna część tych wyścigów bardzo mile zaskoczyła miliony Graczy na całym świecie. Jest bardziej arcade'owa, czyli inna niż poprzednie. Poza tym, oferuje wspaniały tryb Hot Pursuit, czyli 'Gorący Pościg' z policją w roli głównej, który jest niewątpliwym atutem tej pozycji [illegible]

PSX Extreme Nr 9

PLATFORMÓWKI — Spyro

[illegible] na ich najwyżej położonych [illegible]

PSX Extreme Nr 14

Mortal Kombat 4

[illegible]

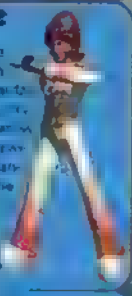
PSX Extreme Nr 11-12

INNE — Devil Dice

PSX Extreme Nr 14

Bust-A-Groove

[illegible]



PSX Extreme Nr 9

Crash Bandicoot 3

Crash w trzeciej odsłonie przygód zaskoczył miliony Graczy [illegible] w pełni trójwymiarowe [illegible] dobrze [illegible]

PSX Extreme Nr 14

Rival Schools

[illegible]

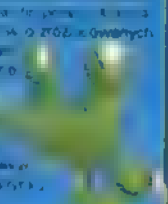
PSX Extreme Nr 14

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

PSX Extreme Nr 9

Monster Rancher

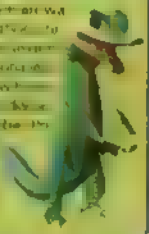
[illegible]



PSX Extreme Nr 8

Gex: Enter The Gecko

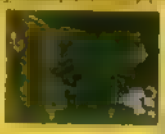
[illegible]



PSX Extreme Nr 6

STRATEGIE — Warhammer Dark Omen

[illegible]



PSX Extreme Nr 9

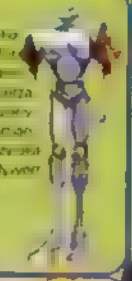
Bomberman World

[illegible]

PSX Extreme Nr 8

Medievil

[illegible]



PSX Extreme Nr 14

Heart of Darkness

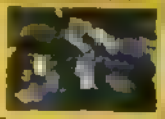
[illegible]

PSX Extreme Nr 13

Final Fantasy Tactics

eXtra gierka

[illegible]



PSX Extreme Nr 7

SPORTOWE — NHL '98

PSX Extreme Nr 7

ISS Pro '98

eXtra gierka

Najwierniejsza piłka nożna, jaką jest dane grać na PSX. Duża ilość zagrań, znakomity Motion Capture i przeogromna dawka grywalności to najważniejsze zalety tego produktu. Menka- [illegible]

PSX Extreme Nr 13

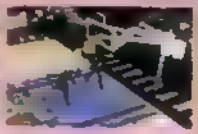
LiberoGrande

Duża przystępność wśród całej plejady gier futbolowych na PSX - piłka nożna w wersji [illegible]

PSX Extreme Nr 16

NBA Live '98

[illegible] pakietów NBA Co [illegible]



PSX Extreme Nr 5

RY ROKU 1998

E NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORI

PRZYGODÓWKI — **Tenchu**

Symulator pracy cichego zabójcy w feudalnej

korzystając z charakterów zabiję wy, nie szczędząc na brutal

PSX Extreme Nr 10, 16

Metal Gear Solid

jest zbyt długa, za to treściwa

eXtra gierka

PSX Extreme Nr 14

Resident Evil 2

ci horroru z dużą dawką obrzyd wych monstrów i zombiaków. Tym razem bohaterowie - Leon i Claire przemierzają Raccoon City miasteczko, w którym nie trudno zostać czymś śniadaniem wbrew własnej woli. Piękna grafika i niepowtarzalny klimat to niepodważalne atuty RE2. No i wspaniała fabuła, która nie pozwala nań

PSX Extreme Nr 7

Tomb Raider 3

zasadnie ta edycja niewiele różni się od dwóch poprzednich części, ale dzięki dużej liczbie zagadek

PSX Extreme Nr 16

STRZELANINY — **One**

PSX Extreme Nr 7

Apocalipse

PSX Extreme Nr 16

Oddworld: Abe's Exoddus

Druga część przygodówki o charakterze platformowym, w której pewien

w liczne zagadki stojące na

częstokroć trzeba walnąć w pysk, co by trzeźwiej patrzeć na

PSX Extreme Nr 15

Parasite Eve

RESIDENT EVIL, FINAL FANTASY. Bohaterką gry jest policjantka prowadząca a zawikłane śledztwo prowadzące w tajemnicze inny wymiar. PE to duża ilość strzelanek, szkaradnych monstrów, nie

renderowanych wstawek, które w tym wypadku nie są normalną "za

PSX Extreme Nr 11 12

Einhander

PSX Extreme Nr 13

Grand Theft Auto

PSX Extreme Nr 6

Vigilante 8

PSX Extreme Nr 11-12

Rogue Trip

PSX Extreme Nr 15

N_2O

PSX Extreme Nr 13

Forsaken

PSX Extreme Nr 10

Duke Nukem: Time To Kill

eXtra gierka

PSX Extreme Nr 16

Colony Wars: Vengeance

PSX Extreme Nr 15

Future Cop: L.A.P.D.

PSX Extreme Nr 14

RPG — **Diablo**

PSX Extreme Nr 9

Breath Of Fire 3

Oryginalny rolepley, w którym główny bohater jest pół-człowiekiem, pół

życia, i ciekawostek jest niejeo w tej grze możli wość wędkowania

PSX Extreme Nr 9

Xenogears

Ciekawa gra RPG tworów znanego tego FINAL FANTASY. Przeciętny graf

wa są mechy, których dosiadają bohaterowie gry podczas dość nieomawiecznie rozwiązanej opcji walki. Gra odpo

eXtra gierka

PSX Extreme Nr 16

KNOTY ROKU 1998

CZYLI RANKING NAJGORSZYCH GIER 1998

KONTYNUUJĄC TRADYCJĘ, ZAMIESZCZAMY RANKING KICH ROKU [WG ZG(RED.)ÓW]...

1. K1 Arena Fighter
2. Pax Corpus
3. Spawn
4. [illegible]y
5. Spice World
6. The 5th Element
7. Eggs of Steel
8. Kart Duel 2
9. Midnight Run
10. Batman & Robin
11. Shadow Gunner
12. Iz No Goud
13. Star Wars: [illegible]
14. [illegible]
15. [illegible]
16. [illegible]

GRY ROKU 1997

NAJLEPSZA GRA (rownież RPG) FINAL FANTASY 7

WYŚCIGI - [illegible] A TO[illegible]

STRZELANKA - AC[illegible] COMBAT 2

BIJATYKA - SOUL BLA[illegible]

PLATFORMÓWKA - [illegible]

PRZYGODOWKA - TOMB RAIDER 2

STRATEGIA - RED ALERT

SPORTOWA - [illegible]

INNA - [illegible] THE HARDER

NAJLEPSZE GR

(zg)RED.(y) TYPUJĄ

(zg)RED.(y) TYPUJĄ

	Mr.ŚCIERA	AJU	HIV	NORBY
Bijatyki	**TEKKEN 3**	**TEKKEN 3**	**TEKKEN 3**	**TEKKEN 3**
Platformówki	**SPYRO THE DRAGON**	**CRASH BANDICOOT 3**	**SPYRO THE DRAGON**	**CRASH BANDICOOT 3**
Przygodówki	**METAL GEAR SOLID**	**TOMB RAIDER 3**	**RESIDENT EVIL 2**	**METAL GEAR SOLID**
RPG	[redacted]	**XENOGEARS**	**XENOGEARS**	**NIE BIJCIE**
Sportowe	[redacted]	**ISS PRO '98**	**ISS PRO '98**	**ISS PRO '98**
Strategie	**FINAL FANTASY TACTICS**	**PRACA W REDAKCJI**	**FANTASY TACTICS**	**POWTÓRKA Z ROZKYWU**
Strzelaniny	**ROGUE TRIP**	**DUKE NUKEM TTK**	**VIGILANTE 8**	**VIGILANTE 8**
Wyścigi	**MOTORHEAD**	**GRAN TURISMO**	**GRAN TURISMO**	**GRAN TURISMO**
Inne	**BOMBERMAN WORD**	**BOMBERMAN WORLD**	**BOMBERMAN WORLD**	**BUST A GROOVE**
Moja Gra Roku	**MOTORHEAD**	**TOMB RAIDER 3**	**TEKKEN 3**	**ISS PRO '98**

RY ROKU 1998

(zg)RED.(y) TYPUJĄ

STAR

TEKKEN 3

MEDIEVIL

METAL GEAR SOLID

DIABLO

LIBEROGRANDE

FINAL FANTASY TACTICS

DUKE NUKEM: TTK

GRAN TURISMO

MONSTER RANCHER

MYSZAO

TEKKEN 3

CRASH BANDICOOT 3

METAL GEAR SOLID

WŁASNE ŻYCIE

ODDAWANIE TEKSTÓW

ROGUE TRIP

GRAN TURISMO

KULA WORLD

PIOTREK

TEKKEN 3

SPYRO THE DRAGON

PARASITE EVE

XENOGEARS

ISS PRO '98

FINAL FANTASY TACTICS

DUKE NUKEM: TTK

COLIN MCRAE RALLY

BUSTA GROOVE

(zg)RED.(y) TYPUJĄ

LOKI

TEKKEN 3

CRASH BANDICOOT 3

METAL GEAR SOLID

JA TU TYLKO SPRZĄTAM...

ISS PRO '98

UMIARKOWANY SEN

GRAND THEFT AUTO

COLIN MCRAE RALLY

BOMBERMAN WORLD

KALI

TEKKEN 3

MEDIEVIL

TENCHU

BREATH OF FIRE 3

ISS PRO '98

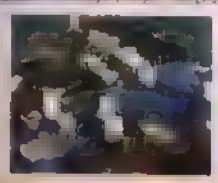
FINAL FANTASY TACTICS

N,O

GRAN TURISMO

BOMBERMAN WORLD

FINAL FANTASY TACTICS



METAL GEAR SOLID

PARASITE EVE

ISS PRO '98

TEKKEN 3

Ulubiony gatunek: wszystkie

SZERYF Mr. Ściera

Aju SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

HIV

Norby

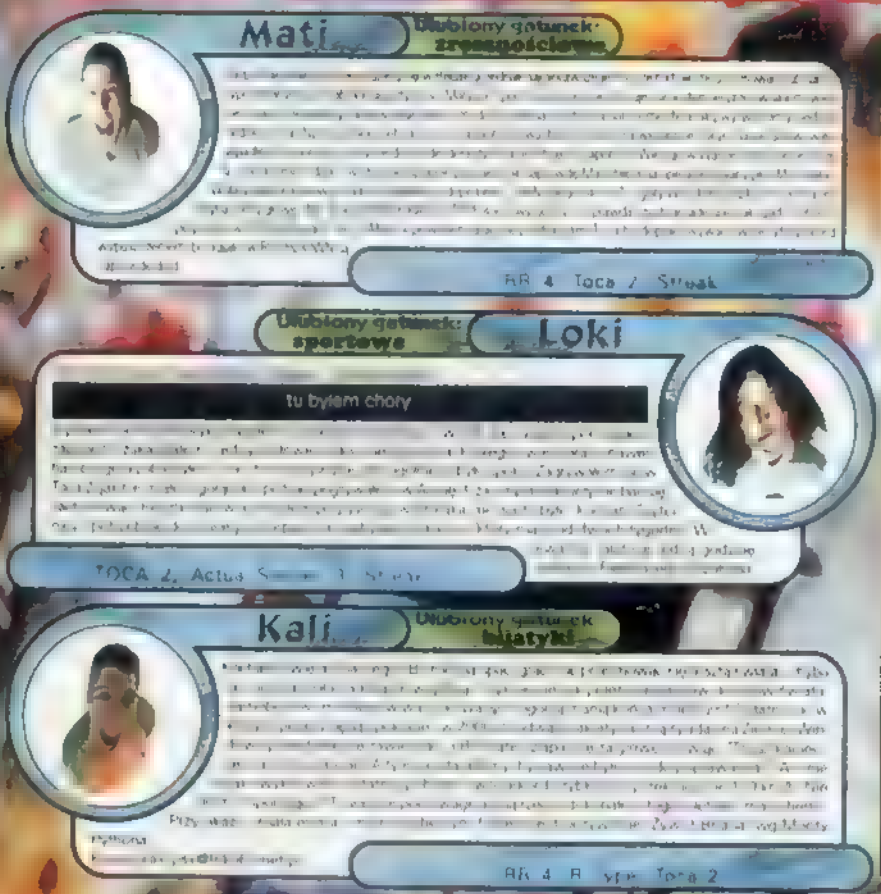
Ulubiony gatunek: strategie

Ulubiony gatunek: RPG

Piotrek

Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelaniny



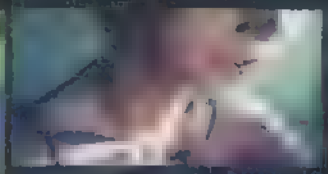
Od bieżącego numeru „Trzy grosze" nie są wyłączną działką Szeryfów (Aja i Mr. Ściery), jeno całej zg(Red.)akcji. Będziemy się starać, aby pisały je osoby o innym zapatrywaniu na dany tytuł, bądź innym guście niż recenzent. Wyeliminuje to w dużej części dublowanie się podobnych opinii, a w związku z tym pomoże Czytelnikowi zapoznać się z wszystkimi zaletami/mankamentami testowanej gry. W nielicznych przypadkach (bardzo kontrowersyjny tytuł) zdarzyć się też może, że jedna recenzja posiadać będzie dwa okienka z „Trzema Groszami".

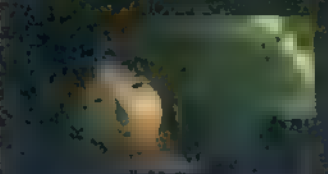
Korzystając z okazji (i wolnego miejsca), chcemy zapoznać Was z procedurą przyznawania ocen maksymalnych („10". Są trzy warunki przyznania oceny „10":

1. Co najmniej trzech zg(Red.)ów postuluje za przyznaniem takiej oceny
2. Jednym z tych zg(Red.)ów jest recenzent danego tytułu
3. Żaden z pozostałych zg(Red.)ów nie przyznaje w naszym prywatnym rankingu oceny poniżej „7".

Miano 'Rekomendacja PSX EXTREME' przyznawana jest pozycji, która od żadnego ze zg(Red.)ów nie dostała oceny poniżej 7, zaś najlepsza z Rekomendacji PSX' zostaje jednocześnie Grą Numeru

Na koniec zastrzegamy, że oceny przyznawane na łamach pisma są ocenami autorskimi osób testujących - jedynie ocena maksymalna - „10 przyznawana jest po krótkiej bądź dłuższej debacie wszystkich zg(Red.)ów (patrz wyżej





Miałem pechowy dzień, toteż [illegible] sobie [illegible] przed [illegible] z kompaktem. Nie [illegible] [illegible] postanowiłem [illegible] na ten wieczór, rozrywając się nowymi wyścigami ze stajni NAMCO. W swojej wspaniałomyślności postanowiłem dać [illegible] Czytelnikom [illegible] dawkę mocnych wrażeń, szczególnie [illegible] związanych bezpośrednio z czytaniem tejże recenzji. Zatem do dzieła!

Po odpaleniu kompaktu powitała mnie se[illegible] FMV. Oniemiałem, zamarłem. Noz[drza] [illegible] wyrazie [illegible] bom [illegible] [illegible] za smród! Nie, nic [illegible] [illegible] mózg się [illegible] włosy stały dęba i świat [illegible]! Aaaaaaaaaaaaaa Aaaaaaaa [illegible]! Piękne samochody [illegible] to [illegible] co lubię najbardziej. Nie będę nawet podejmował się [illegible] treści [illegible] wyrazić [illegible] jestem pod tak wielkim wrażeniem, że postanowiłem Ci [illegible] serią screen shotów, które na pewno [illegible] niech same [illegible]. Szkoda tylko, że nie mogę przemycić za pośrednictwem PSX EXTREME muzyki, [illegible] majstersztyk [illegible] niezwykle [illegible] wokalem), który w połączeniu z [illegible] tworzą wybitny [illegible]. Stwierdzam zatem krótko, że to RE WE LA C JA. Teraz to chyba sam [illegible] będzie zabiegał o względy NAMCO, bo [illegible]! [illegible] prawda [illegible] porządu do samochodów, ale [illegible]. Eh... Dobra, zamykam się.

DANE GŁÓWNE

Z [illegible] trybów mój [illegible] wyścigowy [illegible] Grand Prix. Zawodnicy [illegible] na [illegible] [illegible] to 2 krótkie wyścigi [illegible] dwa [illegible] trzeba [illegible] 4 wyścigów. Aby [illegible] się [illegible] dane pozycje. [illegible] Normalny [illegible] także [illegible] że po pomyślnym ukończeniu [illegible] otrzymujesz dodatkową [illegible] że na próżno [illegible] szukać [illegible] samochody zostały wymyślone z [illegible] z NAMCO. [illegible] F1. Co jednak cieszy, to widoczne [illegible] podobieństwa stylistyczne [illegible] do prawdziwych [illegible] wozów. Po[illegible] 4 w barwach którego [illegible] [illegible] danym [illegible] jest [illegible] [illegible] w miarę rozwoju sytuacji pojawia się dodatkowa opcja - mianowicie Extra Trial. W trybie tym podejmujesz solową walkę z [illegible] komputerowymi, co nie jest łatwe. Jest tu także tryb Time Trial, dzięki któremu możesz wykręcać najlepsze czasy zarówno na podstawowych trasach, jak i jeżdżąc „pod prąd". Oprócz tego, znajdziesz tu opcję 'Vs Battle', dzięki której na Split Screenie możesz się z kumplem rozbijać do woli (w tym trybie możesz także dorzucić do rywalizacji do dwóch [illegible] komputerowych i ustalić ich poziom zaawansowania). Na koniec pozostaje tylko Garage (czyli 'garaż'), w którym przy pomocy prostego edytora możesz stworzyć dowolne 'otapetowanie' dla swojego wozu.

Niewątpliwym atutem RR4 jest bardzo wysoka dynamika. Może początkowo tego nie można jednoznacznie stwierdzić, ale po [illegible] tak bardzo [illegible] gra [illegible] szybka [illegible] dy dynamika w RR4 jest tak wysoka, że aż [illegible] to opisać (nie potrafię [illegible]). Jeśli dasz gazu bez opamiętania, [illegible] tym, że samochód wypada [illegible] w hamulce, to poczujesz powiew [illegible] [illegible] w tym [illegible] [illegible] [illegible] przez [illegible] szybę [illegible] przewspaniałe. Ale powtarzam, że [illegible] pędu. [illegible] dobrze [illegible] Replayów, [illegible] pomniejszonym [illegible] kątem' można aktywować tryb Motion Blur (rozmazy).

Z [illegible] POWEREM [illegible] zjazdy BARDZO [illegible] ME [illegible] do [illegible] będzie [illegible] wykonać [illegible] maszyny [illegible] [illegible] przede wszystkim to [illegible] zjazdy i podjazdy. Czadzik

RAGE RACER Vs RR4

Różnice są widoczne na pierwszy rzut oka [illegible] [illegible] engine a [illegible] dwóch zdań. Zatem stary RAGE RACER [illegible] swoje zabawowe [illegible]

PODRECZNY ZESTAW D

RIDGE RAC

MITY I FAKTY

[illegible]

ARCADE? ARCADE!!!

[illegible]

[illegible] RR4 nie [illegible] wiele prościej i przyjemniej wprowadza się z [illegible] szych poślizgów. W sumie korek tkwi w naciśnięciu [illegible] wiednim momencie 'gazu'. Także kolizje z inn[illegible] darni i balustradami zostały wyraźnie popra[illegible] chód nie obraca się jak zdezorientowany pawian.

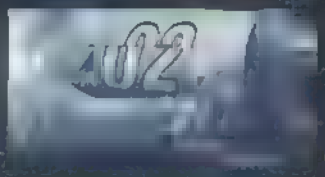
WYŚCIGI

Jakkolwiek dla laika zagadnienie to może wydawać się [illegible] istotne, tak dla mnie dobry engine robi sw[illegible]. A [illegible] RR4 nie można niczego złego zarzucić. Bo co powiesz na podwyższoną rozdzielczość i 30 klatek animacji na sekundę? Oto NAMCO wyciągnęło swojego asa z rękawa i pokazało, że [illegible] jest [illegible] dużo trików takich [illegible] Wi[illegible] wy umysł [illegible] zasadniczy fakt: dlaczego to wcześniej NAMCO nie [illegible] tak ego hitu. Czyżby dopiero teraz chłopcy [illegible] tego stopnia, czy te[illegible] PSX [illegible] dobie robiącego dużo [illegible] po powierzchni? T[illegible] ny koń. Ale [illegible] dywagowa[illegible] Wracając do tematu, [illegible] szybkiensem pokazuje kilka c[illegible] po prostu ujmują. Cóż za kunszt, przewspaniała grafika! Po[illegible] tu całe mnóstwo, zarówno tych składających się na obiekty fur, jak i opisujących p[illegible] nie. Bo należy zauważyć, że szczegółów w[illegible] nocnych wojażów wprost mnie zatkało i zapomniałem [illegible] w gębie aby wydać z siebie jakiś nieartykułowany okrzyk [illegible] ły n, jak zobaczyłem fajerwerki rozpryskujące się na tle [illegible] czych drapaczy chmur. Toż to szok! To trzeba koniecznie [illegible]. Nad torami krążą nieodłączne dla tego sport[illegible] piękniejszy jest chodzi o wa[illegible] podnosząc non-stop z prędkością stałych 30 [illegible] jak zawód spraw[illegible] Otóż RR4 nie obsługuje gałek analogowych! Co [illegible]?

Mężczyzna [illegible] wszyscy zmaganiom na torach jest wspaniała [illegible] kawałków, które naprawdę [illegible] beznadziejnymi lupankami [illegible] 12 kobiety [illegible]

O AMPUTACJI GŁOWY

CER TYPE 4



PRZYSZŁOŚĆ

[illegible] GT RACER TYPE 4 to szansa [illegible] to [illegible] która [illegible] gry. Stwierdzę głupawo, że NF3 na PC [illegible] lepszy [illegible] w rozdz. 800*600 [illegible] pewien był [illegible] wyraża się [illegible] obecności z jedną z najlepszych [illegible] wyścigowych na PSX-a [illegible] o samej [illegible] Ale pewien. Wiem, że gdy RR4 [illegible] Sierpniowiczy, to ze szczęścia [illegible] [illegible] przywiązanie do pada na kilka siarczystych godzin...

CHLUSTANIE PAWIANI!

Jeden z moich byłych* znajomych [illegible] GT RACER TYPE 4 to szansa [illegible] to [illegible] która [illegible] gry. Stwierdzę głupawo, że NF3 na PC [illegible] lepszy [illegible] w rozdz. 800*600 [illegible] pewien był [illegible] wyraża się [illegible] obecności z jedną z najlepszych [illegible] wyścigowych na PSX-a [illegible] o samej [illegible] Ale pewien. Wiem, że gdy RR4 [illegible] Sierpniowiczy, to ze szczęścia [illegible] [illegible] przywiązanie do pada na kilka siarczystych godzin...

NA KONIEC

Bynajmniej NAMCO wyniosło na piedestał kolejną gwiazdę, za co część jej i chwała. Opinia publiczna nie jest zbyt pobłażliwa, pod czym się nie podpisuję. Jedno jest pewne: wydanie RR4 odbije się w prasie branżowej szerokim [illegible]

WERDYKT

NAMCO — WYŚCIGI

GRAFIKA ★★★★★★★★

DŹWIĘK ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY — MINUSY

INFO: TERMIN UKAZANIA SIĘ WERSJI PAL NIEZNANY

[illegible] HIV

KONKURS NOWOROCZNY

POZIOM TRUDNOŚCI - ULTRA HARD

Wszystkich najtwardszych maniaków PlayStation i PSX EXTREME zapraszamy do wzięcia udziału w poniższym konkursie. Podzielony on jest na pięć zadań, w których zdobyć można łącznie 45 punktów. Z uwagi na podkręcony poziom trudności wynik ten wydaje nam się nie do osiągnięcia przez zwykłych śmiertelników, więc nagrody przyznawane będą osobom, które zdobędą najwyższą liczbę punktów (w wypadku takich samych osiągów odbędzie się losowanie). Nagrodami w konkursie są 10 kart pamięci ufundowanych przez firmę OMEGA z Torunia, oraz Dual Shock ufundowany przez firmę KOLIBER z Wrocławia i 20 naklejek MEDIEVIL na konsolę. Na odpowiedzi czekamy do 20 lutego (na kopercie dopisek KONKURS NOWOROCZNY). Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w konkursie jest wycięcie i naklejenie kuponu.

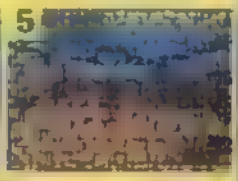
1 Pierwsze zadanie polega na odgadnięciu tytułów 10 gier, z których pochodzą poniższe obrazki. Dla utrudnienia potraktowaliśmy je różnymi efektami, więc trzeba trochę ruszyć wyobraźnią. To zadanie jest ekstremalnie trudne (10 pkt.)


1


2

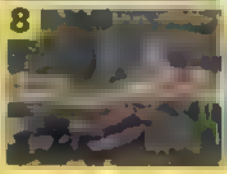

3


4


5


6


7


8


9


10

2 Podaj 10 tytułów gier, z których pochodzą te postacie (10 pkt.).


1


2


3


4


5


6


7


8


9

10

3 Zadanie polega na podaniu tytułów gier, z których pochodzą powyższe fragmenty recenzji (5 pkt.).

Początkowo ubrana jest ona w suknię wieczorową, aby w miarę rozwoju akcji przebrać się w strój bardziej adekwatny do zaistniałej sytuacji. Akcja gry ukazywana jest ze statycznych kamer, chociaż ekran często przesuwa się płynnie [...]

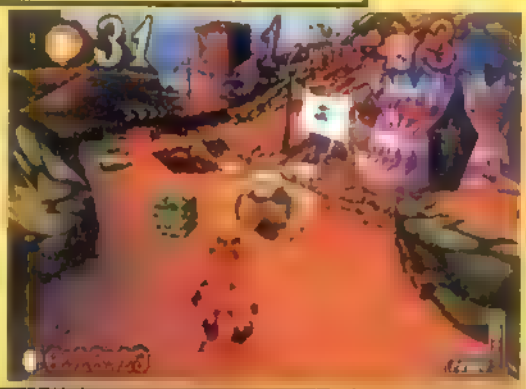
Mistrzostwem świata wśród power-upów są czaszki (wybuchające), które można przekazywać przeciwnikowi. Bajer polega na tym, że bomba odlicza czas, a gdy dobiegnie zera, to będzie buum!

Główny bohater gry [...] prowadzi beztroski żywot nastolatka. Śpi na lekcjach, jeździ na "desce", bije gumę, nosi "dżinsową" przetarcią na bakiec, trzyma łapy w kieszeniach gdy rozmawia ze starszą osobą [...]

Wojownicy wyposażeni są w przeróżne narzędzia mordu. Mały Finkster używa dwóch sztyletów, egipska piękność Neptera kosi przeciwników czymś przypominającym sierp, a McKrieg wywiąta przy pomocy wielkiego topora.

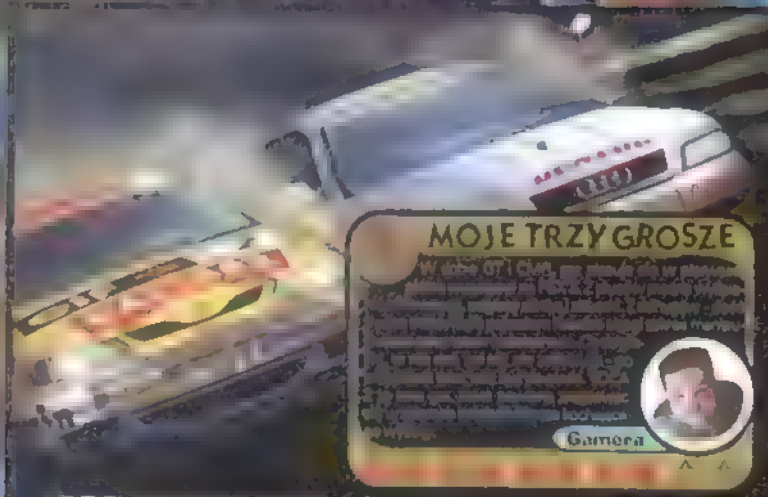
Trzeba uważać, aby nieoczekiwanie nie zostać zmiażdżonym przez prasę hydrauliczną, porażonym prądem tudzież zmytym z powierzchni ziemi przez gigantyczną falę.

4 Na zamieszczonym obok obrazku zostało zmienionych (zdeformowanych bądź zamienionych) 10 elementów. Zadanie polega na ich wypunktowaniu (10 pkt.)



5 W tym numerze PSX EXTREME w dziale 'Recenzje' ukryliśmy 10 liter, które kolejno złożone tworzą hasło. Należy je podać wszystkie, lub tylko znalezione litery (w wypadku błędu będą przyznawane punkty ujemne) (10 pkt.).

SPONSORZY: OMEGA, ul. Szosa Chełmińska 90, 87-100 Toruń, tel. (056) 6223883
KOLIBER, ul. Piłsudskiego 74, 50-020 Wrocław, tel. (0601) 886886



MOJE TRZY GROSZE

Gamera

W

[illegible] Star Trek [illegible] Gracz. Gdy [illegible] to miałem wrażenie jak lot wypróżniający się na pustyni, a ręce opadły mi [illegible] pozwalający rozkoszować zbyt obiecujących nadziei. Ale nadzieji w końcu tam [illegible] po dużym czasie spędzonym z tą grą.

Z CZYM DO GRACZA

[illegible] wszystko jest do odkrycia - kwestia czasu.

[illegible] miejsc to widok powszedni.

[illegible] mogę zarzucić, powinieneś zaczaiwszy wszystkie pogruchotane elementy [illegible] zwłoki. Gumą zrobiła. Jeśli miesz dług wyjdzie, to bezpieczniej musisz [illegible]

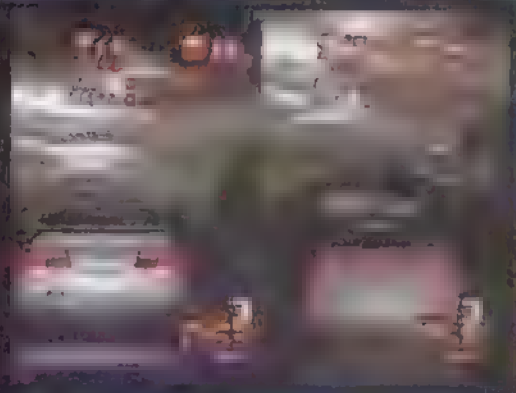
przekonywać co do tego, że tory są wyjątkowo interesujące, niezwy[illegible] wymagające, wyposażone w wiele pułapek, no i zostały odwzorowe[illegible] perfekcyjnie w odniesieniu do swoich prawdziwych odpowiedni[illegible] [illegible] noch przebiega nad pięknym jeziorem, oferując rozliczne zwiększa[illegible] [illegible] kowych tras, odkrycie których do najprostszych zadań nie należy. [illegible] warto o tym napisać choćby ze względu na to, że w TOCA 1 by[illegible] [illegible] wości (tragiczne wulkany).

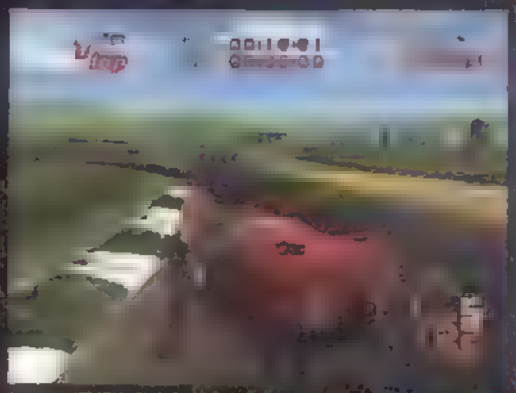
NO TO JAZDA

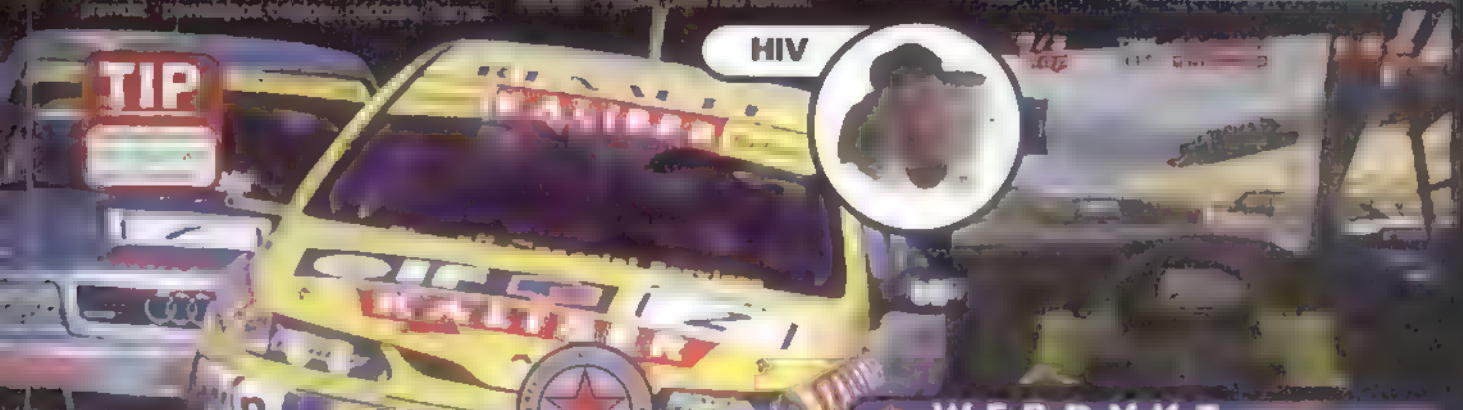
[illegible] Wkurzający to był motyw, bo nieco odbiegający od wyobrażeń [illegible] [illegible] zem. Ale możesz zdecydowanie intensywniej ścierać zapałki pracu[illegible] [illegible] się z tak dobrym odwzorowaniem tego motywu (nawet w GRAN TUR[illegible] [illegible] prędkości rzędu 200 km/h fura nie może stanąć nawet w miejsc[illegible] [illegible] dno sunie bezwładnie po zielonym trawniku, zatrzymując się na b[illegible] [illegible] wspomnieć o pułapkach kontrolowanych, opanowanie których [illegible] [illegible] drów droga do sukcesu.

NIEZŁA GRAFA

[illegible] wrażenie nie mogłem podnieść swojej ręki, więc odłożyłem ją [illegible] [illegible] dzniej, w międzyczasie jednak omiatałem językiem tapetę ze Smerf[illegible] [illegible] mi, która upiększa ściany mojego pokoju bez klamek w drzwiach. Uff! [illegible] [illegible] optyczny oferujący możność wyświetlania o wiele więcej kolorów [illegible] [illegible] nie. Aby poszerzyć swoje spektrum doznań, możesz wybrać jeden [illegible] [illegible] Dodam jeszcze tyle, że w kabinie można się rozglądać na prawo i lewo, co by w odpowiednim momencie zepchnąć oponenta z trasy. Przejrzyście! Oczywiście widoczne są ręce kierowcy, który nerwowo kręci kółkiem i szarpie lewarem, a i zegarek [illegible] nożnym stopą pokazujący dziwną podziwę tu znajdziesz.







WERDYKT

CODEMASTERS — WYŚCIGI

GRAFIKA ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ

PLUSY — MINUSY

▲ [illegible]

▲ ARCADEOWE [illegible]

▲ [illegible]

INFO:

TOURING CARS 2

ADVAN Racing

A [illegible] TOCA zowią a Japończycy właśnie Advan. I tu [illegible] spotykanymi licznie na ulicach. Otóż odpowiednio [illegible] zauważyć [illegible] nazwiska.

[illegible] dzień, który przy konsolowej mozesz spędzić wiele czasu, przywykłe [illegible] to Advan Racing oraz Open Race. [illegible] w mistrzostwach (Championship), Spot Race [illegible] trasa, [illegible] trasa). Time Attack to [illegible] to pierwszej na Spot Sunrise. Natomiast Advan [illegible] dotarcie do szczytu, gdzie czeka [illegible]. Wesz [illegible]

[illegible] przed wizą [illegible] wątpliwości dla [illegible] zwanych [illegible] które [illegible] wyścigów Advan w [illegible]. Oto [illegible] zatrudnić się na kompakcie.

[illegible] Gdy karetka najeżdża z góry na tor, to już daje się [illegible] sam [illegible] gdy [illegible] gaz do dechy [illegible] zabłąkać [illegible] stawkę. Rozpoczyna się prawdziwa walka [illegible]

[illegible] Par Twardowski po wejściu w układy z samym diabłem w [illegible] zapomniał. Przypomnę [illegible] tym [illegible] hukniecim. Bez [illegible] tak z bandami - niemalże stają w [illegible] zdecydowanie obojętnie [illegible]

ADVAN RACING jest grą [illegible] to [illegible] Mało [illegible] patrzy na sytuację się [illegible] to [illegible] odgłosy [illegible] nie [illegible] poważnej [illegible]

TRZY GROSZE SZCZERYCH

[illegible] abstrakcyjne TOCA [illegible] dla ubogich

Mr. Solera

[illegible] samochodów, którym można [illegible] w GT handlować. To [illegible] nowy samochód. Car Shop [illegible] zabawy [illegible] wydarzeń może być [illegible] w [illegible]

[illegible] w jeden sposób. Oto kolejna beznadziejna próba [illegible] Dodatkowo do tego [illegible] zawodnik [illegible] TOCA. [illegible] TOCA z [illegible] ST zatem [illegible] to po prostu [illegible] odległe w [illegible]. Basta. Zatem [illegible] Na [illegible] GRAN TURISMO, COLIN MCRAE RALLY lub TOCA 2. A jeśli już chcesz [illegible] to [illegible] mocno RIDGE RACER TYPE 4 - zabawa będzie na [illegible] przednia.

HIV

WERDYKT

ATLUS — WYŚCIGI

GRAFIKA	★ ★ ★
DŹWIĘK	★ ★ ★
GRYWALNOŚĆ	ODZNA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY: ▲ [illegible]

MINUSY: ▼ OPRAWA AUDIO-WIDEO; ▼ BRZYDKI [illegible]

EUROPA

C3 RACING

Gdy [illegible] FLOURBAME [illegible] RA[illegible] C3 RA CING [illegible] trafi na sklepowe półki. Nie wiedzy [illegible]

Intro [illegible] to jedna wielka kaszana [illegible] taśmy film[illegible] dalej człowiek [illegible] niezbyt mu się spodobało.

Opcje są następujące: Arcade Mode, w którym [illegible] Championship Mode [illegible] od 6 do 10 wyścigów w kategoriach [illegible] High Performance oraz 2 Players. Co się tyczy [illegible] porządny wybór, począwszy od [illegible] Toyoty Celica [illegible] MR 2 [illegible] Peugeota 406 [illegible] 206 [illegible] Nissana 300 ZX [illegible] Mitsubishi FTO 3600 GT. Jest nawet [illegible] Bryły samochodów zostały zaprojektowane [illegible] rozpocząć [illegible] Toporne [illegible] optymistycznie.

Wybieramy więc [illegible] udajemy się na trasę. Przed startem [illegible] URAN T[illegible] MO [illegible] Osobiście [illegible] pojazdu [illegible] po ocean [illegible] na Agressive.

Sama [illegible] wydaje się spoko [illegible] wypra[illegible] Samo [illegible] lub [illegible] naprawiać.

G[illegible] jest on dziw[illegible] zakrętów [illegible] Samo[illegible] swoim wła[illegible] zakrętach [illegible] zakrętach [illegible] to warto [illegible] trasy.

S[illegible] kilku [illegible] drzewa, skały, budynki, tunele wy[illegible]

[illegible]

ACE

MOJE TRZY GROSZE

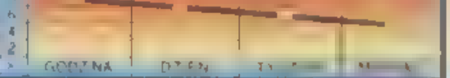
[illegible]

HIV

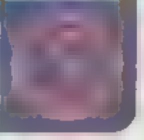
WERDYKT

INFOGRAMES	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★☆

GRYWALNOŚĆ



PLUSY	MINUSY
▲ TRASY	▼ [illegible]
▲ MUZYKA	▼ [illegible] TEKSTURY
	▼ STEROWANIE



INFO:

streak

SINGLETRAC - twórcy mojego ulubionego wyścigu, JET RIDER 2, wypuścili kolejny produkt. Nie jest to oficjalna kontynuacja JR2, [illegible] uchronić od porównań, których będzie sporo.

WYKONANIE

Muzyka nie wypada zbyt dobrze, ale nie można tu też mówić o kompletnej bazie. Ot, takie sobie, dobrane do klimatu trasy kawałki, niektóre nawet z wokalem. Nie mówię, że wolałbym tu klasyki, ale na przykład jakiś szybki metal z nieartykułowanymi rykami. Ewentualnie coś pod Sepultura, Biohazard, albo... Cypris Hill? Wiem, trochę duży rozrzut stylowy, ale tu pasowałoby prawie wszystko - a co mamy? Powtórzę, nic ciekawego.

Grafika prezentuje dość wysoki poziom. [illegible] odpowiednio dobrane tekstury, smugi z silników (a la W209/11 podwyższone rozdziałki). Oko cieszy także przywiązanie do detali - na przykład kiedy leciaz nad wodą, smuga z silnika „miesza się" z nią, tworząc bardzo ładny, kolorowy kilwater. Skoro jestem już przy temacie wody, to można w niej ujrzeć odbicie całego otoczenia (szkoda trochę, że zabrakło jakichkolwiek fal, bo tak wygląda ona mało realistycznie). Na trasie (na każdej) widać mnóstwo obiektów. W żadnym wypadku nie można tu mówić o ubogiej scenerii. Zdarza się także, iż na trasie leżą różne przeszkody, na które można wjechać (np. wagony w Front Line). Jednak z przykrością stwierdzam, że motywy te nie dorastają do pięt np. zatopionemu miastu z JET RIDER 2. Można się czepiać także żywotek zawodników - są trochę klocowaci, ale przy dużej szybkości nie zwraca się na to uwagi. Wszystko to śmiga naprawdę bardzo płynnie, przez co całość jest mocno dynamiczna, czasami wręcz chaotyczna. Zmniejszono natomiast ilość zawodników na torze w stosunku do JET RIDERa, i to wyraźnie, bo nie ściga się dwudziestu narwańców, lecz czterech. Widocznie enginie nie radził sobie z taką ilością obiektów.

JAZDA

W tej kwestii nie zaobserwujemy wielkich zmian, tyle że np. wjeżdżanie na ściany jest bardzo łatwe, a w JR2 było to w [illegible]

WERDYKT

SINGLETRAC	WYŚCIGI
GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★
GRYWALNOŚĆ	

PLUSY	MINUSY
[illegible]	[illegible]

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

MUTTI

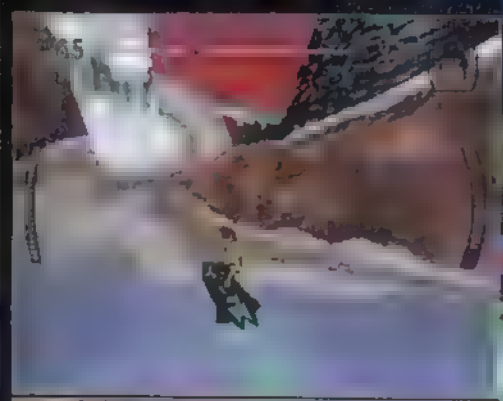
[illegible] niektórych momentach nieco trudne. Wyraźnie czuło się siłę odśrodkową, utrzymanie pojazdu na wodzy wymagało większych umiejętności. Ogólnie rzecz biorąc, steruje się lżej i [illegible] więcej niż w poprzedniku, ale może też [illegible] twórcy chcieli zaznaczyć zmianę sprzętu na lżejsze deski. Doszła możliwość skoku, ale nie spełnia ona wielkiej roli. Zlikwidowano magnes służący w JR2 do [illegible] ściśnięnie skrętów, co uważam za duży [illegible] (wspaniałe były np. motywy z wyciągiem [illegible] nad przepaścią). W dalszym ciągu można wykonywać rozmaite ewolucje, jednak w STREAKu mają one szczególne znaczenie. Otóż w miarę wykonywania wysoko punktowanych akrobacji wzrasta tzw. Confidence Meter [illegible] przyspieszenie [illegible] np. długi skok w [illegible] Ale nie zapowiedz, no-[illegible] Tak więc [illegible] się bez tego [illegible] powinien [illegible] zawiśnie prawie w miejscu, co strasznie wkurza. Miło byłoby też przywalić komuś z pięści albo chociaż z piąchy, a możliwości tej niestety nie ma.

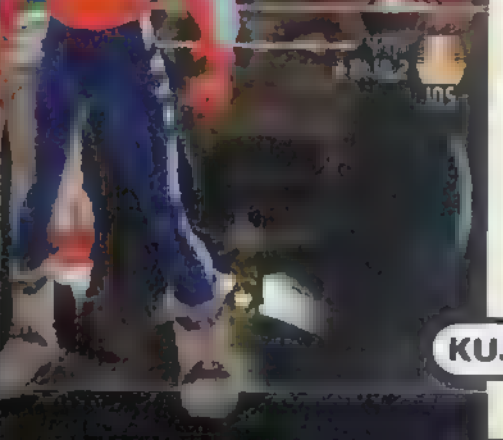
TRASY

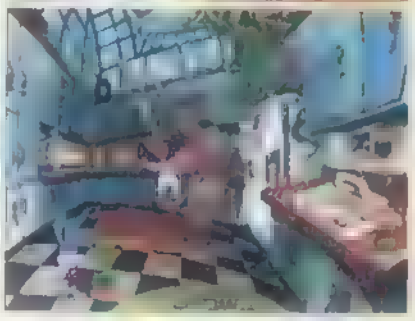
[illegible] SUPER! Jak [illegible] w STREAKu? Przede [illegible] dobrego [illegible] motywów pozostawiają duży niedosyt. Następnie cmentarz, plac budowy [illegible] przykład [illegible] STREAK [illegible] przez autostradę. Podoba mi się za to motyw, w którym streakerzy ścigają się w zamkniętej rurze - opanowanie jeżdżenia w tym [illegible] SINGLETRAC [illegible] czegoś znacznie lepszego. W ogólnie przyjętym założeniu sequel powinien rozwijać, a nie uwsteczniać [illegible] tu co?

[illegible] KOWICIE, bo naprawdę posiada wszystkie cechy dobrej produkcji - ma niezłą grafikę, ciekawe trasy, dobrą dynamikę i grywalność. Jeżeli jednak ktoś mnie zapyta co polecam, bez zastanowienia wskażę JR2. Bo mimo gorszej grafiki jest lepszy, a jego sukces to TRASY, które nie mają sobie równych. Co mają zrobić natomiast fani JR2, tacy jak ja? Jeżeli myślicie, że się czepiam, czy coś w tym stylu, lub macie zbyt ciężkie portfele, to kupujcie. Ja w każdym bądź razie czekam na JET RIDER 3 (o ile w ogóle takowy będzie). Jeśli SINGLETRAC [illegible] znowu zawali, to podpiecę [illegible] HVC, żeby podczas kolejnej edycji ECTS żywił się tylko tiesolą... i przeżywał [illegible] dużo na tej [illegible]

TINY TOON







Tę kreskówkę znają wszyscy. Przygody zaskakujących [illegible] Bugsa w wielu krajach są uwielbiane przez dzieciaki, chociaż nie dotarły do [illegible]. Jednemu Bugs Bunny Show przyszło [illegible] jest [illegible] zasem usiąść przed telewizorem i [illegible] po [illegible] wyczyny tej chorej bandy. Gra również adresowana jest do dzieciaków, co sugeruje prostota zasad całej zabawy. A składa się ona z dwóch elementów: platformowej, czyli na kształt prostej, przygodowej point n click. Pierwszy z wspomnianych elementów jest właściwie dodatkiem przeważającym, polegającym na bieganiu [illegible] pomiędzy różnymi obszarami, w których to odbywa się część „przygodowa". Zasady tej ostatniej są niezwykle proste: należy odnaleźć [illegible] scenkę umieszczoną w jednej z dostępnych okaz, tam możesz dojść w której. Tak więc biegamy zwierzym tasiemem i jego dziwnym [illegible] kumplem Kleem, poszukując potrzebnych [illegible] rzeczy. Tytuł scenki, dochodząc [illegible] z magazynów znajdujących się w [illegible] otrzymamy część przedmiotu [illegible] następnie [illegible] przechodzimy do dalszego etapu zabawy, co w [illegible] część zręcznościowej gry, co jest słabe, gdyż [illegible] nych elementów przedmiotu. Zasady zabawy są [illegible] w [illegible] uczciwe" pograć trzeba nieźle zręcznie [illegible] ta tykaja [illegible]. Grafika jest bombowa [illegible] wszystko ręcznie rysowane, kolorowe, czadowe [illegible] oryginał, postaci mają swe prawdziwe głosy i przygodowe [illegible]

Zupełnie niezłe stały kon[illegible] się [illegible] się na [illegible] TINY TOONS zawód sprawić może jednak sama rozgrywka. Jest to zabawa dla dzieciaków znających angielski, bo w wersji polskojęzycznej, [illegible] ma nawet [illegible] ma [illegible] rzyc

KUJOT

WERDYKT

TGI STUDIOS	INNE
GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	▼ [illegible]
▲ GRAFIKA I DŹWIĘK	

U jego stóp, w kałużach krwi leżało już jedno zmasakrowane ciało orka - ostatnie, pośmiertne drgawki jego nóg świadczyły o tym, [illegible] nastąpiła przed chwilą. Z resztą drgała tylko jedna noga - druga leżała odrąbana dwa metry dalej. Zmierzył swym zimnym, spokojnym spojrzeniem najemnika drugiego przeciwnika - ork stał niepewnie na nogach, chwiejąc się na boki, kołysząc swoją bronią - [illegible] dwusiecznym, oburęcznym toporem; śmierć kumpla przykróciła w[illegible] zapał do[illegible]

[illegible] agresywny ryk rozdarł po[illegible] ork ruszył do przodu unosząc topór ponad głowę. Axel nawet się nie zastanawiał, niczym jastrząb rzucił [illegible] kierunku przeciwnika i oburącz [illegible] go rękojeścią miecza, miaż[illegible] krusząc twarz świniaka odrzuciło go do tyłu, wytrącając mu broń z ręki. Jednocześnie najemnik wziął potężny zamach i z obrotu wyprowadził cios kierując go z pasa na [illegible] wysokość wrogiej głow[illegible] nie mógł nawet się do[illegible] stał, cały bezbronny, kwicząc [illegible] swą świńską twarz; uderzenie było [illegible] potężne, że odrąbało mu obydwie ręce i pół głowy. Axel wyprostował się, otarł twarz z krwi przeciwnika, [illegible] rzał pole walki i ruszył przed siebie.

Lubisz takie sytuacje? To sięgnij po LEGEND - najnowsze dziecko TOKI. Klimat fantasy i hektolitry krwi masz zapewnione.

[illegible] interesujesz się grami od dłuższego czasu, [illegible] ością grałeś lub chociaż słyszałeś o GOLDEN AX[illegible] klasyce chodzonych mordobić. [illegible]GEND cierpi z wielkiego pop[illegible] za gęsiorem, stając się tak jakby jego [illegible] wersją [illegible] mogą współczesnego poziomu gier komputerowych.

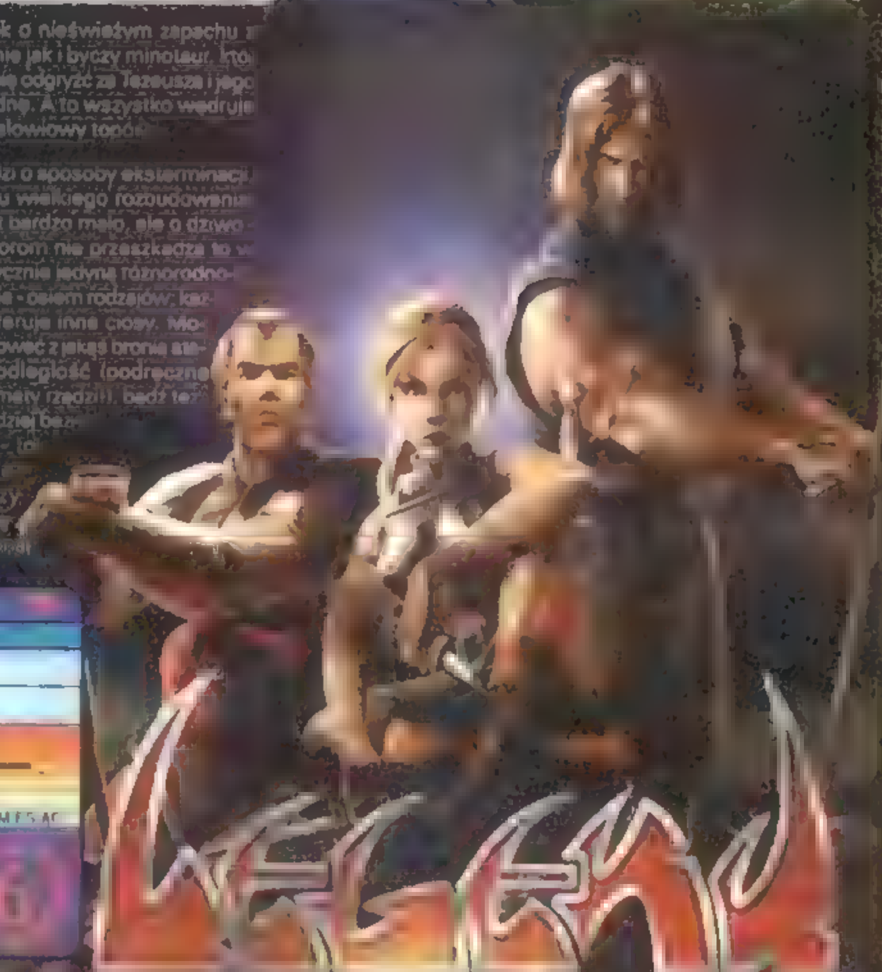
[illegible] GOLDEN AXE [illegible] ch postaci [illegible] w której robimy [illegible] postoje, by [illegible] wyskakującym wa[illegible] chołom spuścić. A tych jest niemało [illegible] zróżnicowanych. Jak to zwykle bywa, oczywiście spotkamy [illegible] obowiązkowych w klimatach fantasy troublemakerów - orków. Tyle tylko, że tutaj wyglądają one jak dziekokształt[illegible] [illegible] tyle mają [illegible] przypominając trochę z wyglądu znajome prosiaki z DUKE NUKEM. Z tą tylko różnicą, że nie noszą one tutaj koszulek z napisem POLICJA - zamiast tego prezentują swoje odkryte, bujne klaty, niczym Myszaq w urodziny Naczelnego. Poza tym, mamy też całą plejadę innych debilów - wilkołaków, mumii, kościotrupów, pająków, czarodziejów itp. Oczywiście napotkamy też na bossów - większych osiłków odpornych na wiedźm[illegible] trudnych do zaje-pokonania. Nie zdziw się więc, jak wyskoczy na Ciebie "ynteligętny" jaskiniowiec z wielką maczugą w rękach, któremu po prostu kazano walić nią co sił, albo cichociemny wiking z potężnym, piwnym brzuchem (Loki, Loki!). Znajdzie się też i jakiś ka[illegible]prawy smok o nieświeżym zapachu z ust, podobnie jak i byczy minotaur, który chciałby się odgryźć za Tezeusza i jego laskę - Ariadnę. A to wszystko wędruje Ci pod przysłowiowy topór.

ŹRÓDŁO INSPIRACJI

LEGEND można nazwać [illegible] wersją GOLDEN AXE - starej gry Segi. A czym był pierwowzór? Była to, w ogólnym zarysie, [illegible] bijatyka osadzona w świecie fantasy. Można było wybrać jedną z trzech postaci - krasnoluda z toporem w dłoniach, barbarzyńcę z potężnym mieczem, lub wojowniczkę [illegible] i wyruszyć na krucjatę wymierzoną w Death Addera, gościa przypominającego wyglądem kata. Po drodze walczyło się z hordami różnych przeciwników - szkieletami, orkami, [illegible], [illegible] olbrzymami z młotami w dłoniach, rycerzami. [illegible] można było używać magii, a także dosiadać różne potwory (trzy rodzaje). [illegible] ogromna - była to jedna z najlepszych gier w swej kategorii.

[illegible]eżeli chodzi o sposoby eksterminacji, to nie ma tu wielkiego rozbudowania - ciosów jest bardzo mało, ale o dziwo - wbrew pozorom nie przeszkadza to w grze! Praktycznie jedyną różnorodnością są bronie - osiem rodzajów; każda z nich oferuje inne ciosy. Możesz spacerować z jakąś bronią atakującą na odległość (podręczne działo od armaty rządzi!), bądź też z czymś bardziej bez[illegible] pośrednim - [illegible] toporem [illegible] czem [illegible] włócznie[illegible] Moja ulubiona[illegible] zabawką jest potężny, ciężki, długi, dwuręczny miecz - jak już się weźmie zamach i tym cudem machnie, to z przeciwników można tylko [illegible] ochłapy z ziemi zbierać. "Słodkie żywioły we mnie śpią, czy mogę stuknąć w głowę twą?... Jeeestem żywiołem - wodą, ogniem, katem z twych marze[illegible]

[illegible] ciupać w przewspaniałą, amigową grę MOONSTONE, gdyż klimat jest podobny. Wystarczy w opcjach włączyć opcję Blood, a już możemy oczekiwać, że gra zmieni nieco kolorystykę, dążąc w stronę czerwonej barwy. Mało tego - powiem, że gdyby o samą tryskającą krew tu chodziło, to nie byłoby w sumie nic specjalnego. Ale LEGEND jest ostrzejszy - totalna dekapitacja wszystkiego, co ma uszy ponad szyją, odcięte rączki, które z tłumionym łoskotem na glebę padają to widok powszechny. Nierzadko też uda Ci się przeciwnika rozpołowić wzdłuż pasa. Słowem - niezła rzeźnia. Do tego wszystkie[illegible]



WERDYKT

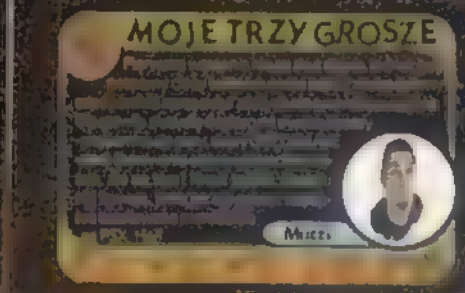
TOKA	BIJATYKA
GRAFIKA	☆☆☆★★★★
DŹWIĘK:	☆☆★★★★★

GRYWALNOŚĆ

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	MAŁ[illegible]W
▲ KLIMAT ARCADE	MONOTONIA

16

INFO


MOJE TRZY GROSZE


KALI
200
9S


S1


EGGS OF STEEL


KUJOT

W [illegible] przepraszam [illegible] zapalczy tygrys przeszedł [illegible] który po wielu latach nauki w [illegible] na [illegible] brzuszny styl myślenia [illegible] rozumowaniem [illegible] zamiast spokojnie brykać, [illegible] obniżając [illegible] T'Ai zaczął wąchać [illegible]

[illegible] kasztor napada jakiś [illegible] bo i spuszczą naszego [illegible] Problem w tym, że T'Ai [illegible] skrzyk[illegible] baseba[illegible] jednak jest [illegible] gdzie jakoby miał uzyskać odpowiedzi na nurtujące go [illegible] tygrysów [illegible] stara [illegible] kryć jak najwięcej rzeczy o swoim potężnym [illegible]

T'Ai Fu jest w pełni trójwymiarową platformówką [illegible] na [illegible] na [illegible] Nasz bohater dysponuje sporą liczbą ciosów [illegible] wraz z [illegible] przedmiotami [illegible] pozwala wskazywać napotkanym przeciwnikom drogę do [illegible] Poza tym [illegible] w [illegible] poza [illegible] niejszym czasie nauczy się wykorzystywać energię chi, co pozwoli mu na powerowskie ciosy, wykorzystywanie wyładowań elektrycznych do walki, a nawet puszczanie hadoukenopodobnych i innych łatwopalnych tajniaków. W swych podróżach napotka kilku mistrzów (np. leopardi), którzy nauczą go nowych ruchów i combosów. Autorzy reklamują produkt m.in. tym, że główny bohater dysponuje ponad setką ruchów. Nie wiem, czy to może jakiś błąd, czy po prostu goście byli ostro nafazowani, ale ja za Pameli Anderson nie mogę się tylu doliczyć. Nawet jeżeli są - to ich nie widać. Nie oznacza to jednak, że umiejętności naszego T'Ai są biedne i ograniczają się do "kick w balls i run away" - wręcz przeciwnie, tygrysem można fajnie wymiatać. Same ciosy są starannie dopracowane - [illegible] czać moc i siłę drzemiącą w zadawanych przy akompaniamencie ryków uderzeniach (szczególnie roxxujące są dłuższe combosy - np. 9 ciosowe).

Jak można zauważyć, w grze pierwsze skrzypce grają zwierzęta. Wynika to z tego, że twórcy T'Ai Fu inspirowali się chińską mitologią, co ma też wpływ na występujące style walki. Podstawę stanowi [illegible] tytuł Kung-Fu, jednak wszyscy miłośnicy [illegible] mogą się ucieszyć na widok zaimplementowanych stylów zwierzęcych, z którymi zetknie się T'Ai - modliszki, małpy, żurawia czy tygrysa. Jeżeli przy zwierzętach jesteśmy, to warto powiedzieć, że nie są to jakieś cartoonowe, słodkie animki - wszystkie są tworzone z głową i utrzymane w dość oryginalnym, specyficznym stylu. Bardzo mi się spodobało oddanie osobowości ważniejszych postaci, tak w sferze zachowania, jak i wymowy. Gość, który odgrywał nawalonego mistrza małp musiał być chyba [illegible] memu zawianym lub choć [illegible] dziabniętym bo Monkey Mastah zachowuje się jak przeciętny przedstawiciel polskiej młodzieży w Andrzeiki Whatever. I tak nic nie przebije mnicha-pandy, przyjaciela głównego bohatera.

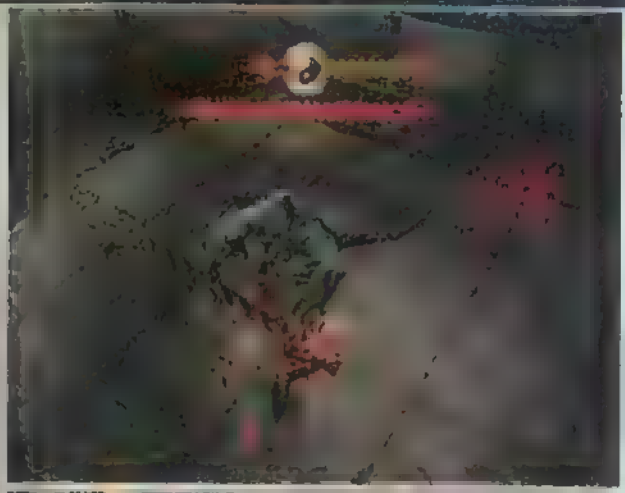
Na uznanie zasługuje strona muzyczna gry. Są to orientalne motywy muzyczne w nowoczesnym wykonaniu, z często dokładanymi chińskimi czy japońskimi wokalami - sorry za niesprecyzowanie języka, ale jeszcze nie potrafię rozróżnić "szing czing peg" od "siam du kajdo". W każdym bądź razie wspaniale komponują się one z klimatem gry.

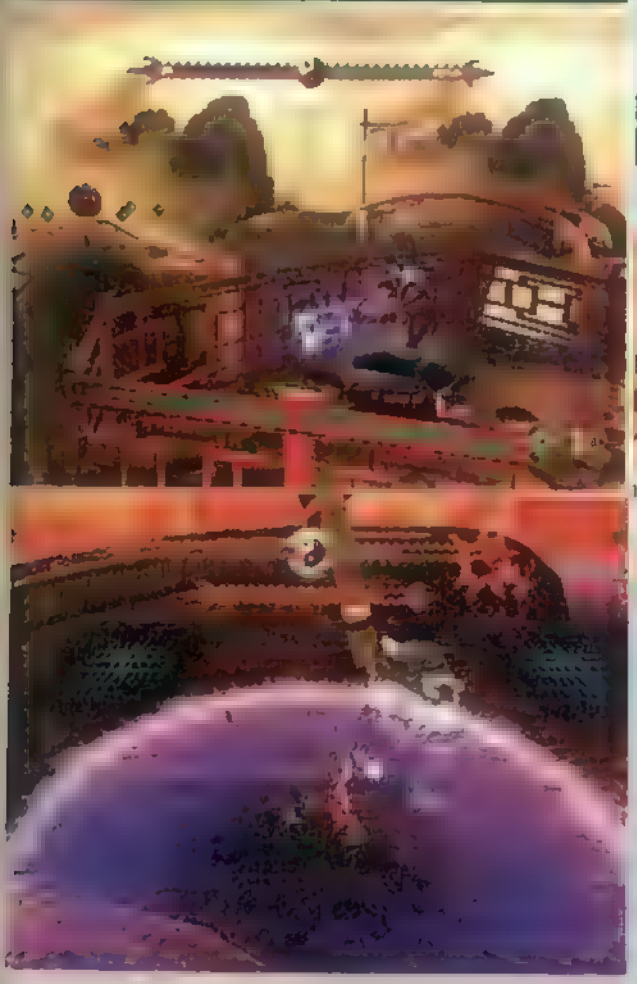
Zaś grafika, jak przystało na DREAMWORKS, stoi na wysokim poziomie i wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości. Animacja postaci jest dobrze dopracowana i płynna, choć w całej grze można znaleźć kilka momentów, w których całość zwalnia. Ruchy postaci zachwycają tym bardziej, że autorzy za bardzo nie mieli jak wykorzystać Motion Capture (wyobrażacie sobie małpę albo pandę w roli aktora odgrywającego ruchy?). Świetnie też dobrana jest bogata kolorystyka plansz, która wręcz łączy się z oprawą muzyczną. Wszystko to dzięki wykorzystaniu technologii Morph-X, która [illegible] została [illegible] przy produkcji JURASSIC PARK THE LOST WORLD. Same plansze są dość rozległe, całkiem fajnie rozbudowane i niejednokrotnie bazują na wielu poziomach. Spodobała mi się też realizacja pewnego fajnego pomysłu - połączenia dwuwymiarowego tła z grafiką 3D. Z takim czymś możemy się spotkać praktycznie tylko wtedy, gdy jesteśmy np. na zboczu góry bądź na jej szczycie - wtedy ukazują się nam odległe obszary, tworząc dodatkową warstwę tła. Pomysł może i nie jest nowatorski, ale bardzo dobrze zrealizowany i sprawiający przyjemne wrażenie.

Co ciekawe, pomimo reprezentowanego gatunku, gra T'Ai Fu ma dość ciekawą fabułę. Podczas rozgrywki występują liczne przerywniki w postaci sekwencji liczonych w czasie rzeczywistym, przepełnionych dialogami posuwającymi wydarzenia do przodu. T'Ai podróżuje po wielu ciekawych miejscach: lasy bambusowe, jaskinie na wpół zalane wodą, góry pełne niepewnie wyglądających mostów, wpadnie nawet do twierdzy leopardów i zawita na pirackim statku. W sumie - światowe z niego zwierzę.

T'Ai Fu sam w sobie jest dla mnie pozycją dość kontrowersyjną. Pierwsze wrażenie było baaardzo [illegible] A jednak po chwili ten tytuł wciągnął mnie na kilka godzin [illegible] z jednej strony nie chciało [illegible] się go ponownie włączać, a tym [illegible] zmuszony do grania (recenzja [illegible] więc chcąc nie chcąc odpaliłem go ponownie. I wtedy mi się spodobał i zacząłem grać dla przyjemności. Spodobało mi się trzaskanie powerowskich combosów i zdobywanie nowych ciosów, a ciekawość rozwoju wydarzeń nie pozwalała mi o nim tak po prostu zapomnieć. Pozycja dobra - ale przed kupnem proponowałbym pożyczenie jej na kilka godzin.

KALI





lemmings

& OH NO! MORE LEMMINGS

Po wielu niezbyt udanych produkcjach, firma spod znaku sowy [illegible] próbuje ratować sytuację wypuszczając „odgrzewane" przeboje z PC. A dokładniej mówiąc/pisząc - kompilację pierwszych dwóch części tej gierki. Lemmingi to gryzonie zamieszkujące Półwysep Skandynawski. Zwierzakom tym co kilka lat „odbija" i wędrują w stronę morza, licznie ginąc podczas tych szaleńczych wypraw. Na podstawie tego co najmniej dziwnego zjawiska powstało już kilka gier (także jedna z pierwszych na naszą szarą przyjaciółkę LEMMINGS 3D). „A właściwie o co chodzi?" - spytają osoby nie słyszące wcześniej o tym tytule (oczywiście jeśli takowe są, w co naprawdę wątpię). Ano panocku, chodzi o to, żeby przeprowadzić odpowiednią ilość tych stworków do wyjścia z danego poziomu. Co wcale nie jest takie proste! Ba! Czasami jest to ekstremalnie trudne! Bo po pierwsze Lemmingi nie grzeszą inteligencją i idą prosto przed siebie, aż do czasu gdy napotkają pułapkę, która zrobi im fajnie wyglądające na ekranie "ku-ku". Po drugie, dalsze poziomy są tak skomplikowane, że jest naprawdę ciężko wyrobić się z kilkudziesięcioma Lemmingami nieustannie prącymi przed siebie, tak jakby spieszyło im się na dobranockę. Jednak nie jest tak źle, ponieważ możemy chociaż trochę ingerować w sytuację na ekranie, rozkazując tym zyjątkom wykonywanie odpowiednich czynności - mogą się one np. wspinać, budować pomosty, kopać trzy rodzaje tuneli itd. Jednak najciekawszą opcją jest samozagłada jednego z nich. No cóż, ktoś musi się poświęcić dla dobra sprawy.

Sterowanie w takich produkcjach jest jednym z ważniejszych czynników decydujących o przyjemności zabawy. A przyznać muszę, że nawet i bez gryzonia podłączonego do konsoli kontroluje się ten szpil całkiem nieźle. Pod klawisze indeksowe przyporządkowano bowiem zmianę czynności, jaką mamy zamiar nakazać naszemu zielonowłosemu podopiecznemu. Można oczywiście zmieniać ją także kursorem, lecz wcześniejsze rozwiązanie jest dużo lepsze z powodu szybszego dostępu do poszczególnych czynności, co jest rzeczą niebagatelną w dalszych etapach rozgrywki. Jeśli jednak nie lubisz sterować cyfrowym padem, to jeśli posiadasz kontroler analogowy, możesz przełączyć się na gałę i szpilać jak Ci jest wygodnie. Grafika, hmm..., zdecydowanie nie jest najwyższych lotów, bowiem gra została przekonwertowana bez jakichkolwiek kosmetycznych zmian. Mamy do czynienia z niewielką ilością kolorów (256), mało szczegółową grafiką i ogromnym lenistwem autorów, którzy mogli się troszeczkę wysilić i dołożyć coś od siebie. Oj, leniuszki leniuszki, nieładnie! Tym to mnie naprawdę wkurzyliście! Postaci to zlepki kilku pikseli, jednak mimo to są całkiem ładnie animowane - szczególnie ekstra wygląda falowanie tych zielonych kudłów i w ogóle po prostu widać wyraźnie, co aktualnie robią te gryzonie. Poziomy niekiedy rażą bardzo słabym wykonaniem, lecz zarazem są dobrze zaprojektowane, co zdecydowanie umila i znacznie przedłuża rozgrywkę. Podczas grania przygrywa [illegible] muzyczka, również pozostawiona w oryginalnej wersji. Jest to po prostu dokładna, nie zmieniona konwersja oryginalnych gier. Szpila się w to naprawdę bardzo przyjemnie, jednak oprawa audio-wizualna stoi na niskim poziomie. Kompilacja ta jest idealna dla lubiących główkowanie w długie, zimowe wieczory, których zostało jeszcze sporo. Szczerze polecam, pomimo kilku niedoróbek natury techniczne[illegible]

MATI

PSYCHOSIS LOGICZNA

W

MOJE TRZY GROSZE

NORBY

WERDYKT

TREŚĆ: STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★★★★

DZWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ

DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY MINUSY

P... pik, pik, pik! ZAAAJ! No, chyba tylko tyle potrafi... wydobyć z siebie pisk... meteory... magiczna skrzynka z napisem... ASTEROIDS. O... czarno-biały ekran, czarna przestrzeń... ...obiektów różnych wielkościów... ...ne figury geometryczne i nasz statek... ...wej maleńki trójkącik puszczający z czubka... ...ie kupeczki, punkciki-pociski... Stateczek sobie... ...mnóstwa, pruje po istniejących wszędzie bryłą, rozwala... ...ie na mniejsze... Gracz dumnie pobiegł rekordu... ...kompletnie odwalone, trzyklerowe wo... ...ry. Stare czasy... ...ciekło na pisanie... ...na overcach... A teraz przy... ...pora na Pinaka, jako że nastał jego...

STARE

Niezmienione są zasady, pozostały więc prawie jak przy... ...ego Obiekta Mroza i podobnie jak on - model ciesz... Masz przed sobą przestrzeń kosmiczną, która... ...pływa, pełna jest wszelakich śmieci, nieczystości, po... ...ych, stałych odłamków i rozwalonych satelitów. Wszystko... ...rozwarstwia po stanemu... ...pory, i przekazywanie... ...mieciuchu stateczek i otaczające go wielgaśne meteory. Także budowa... ...pierwszy została utrzymana - nie ma ograniczeń - ...ekran... ...ej kosmosu wyleci po przeciwnej stronie... ...tych przez Ciebie kropeczek-pocisków. Odgorm... ...ty o międzywymiarowe szczątkowego śmieci... ...Wszędzie... ...więc musisz, a tak. Walcz z dziełem do... ...coraz mniejsze części. Po prost... ...pierdyki... ...z nukiem rozpadnie się na kilka... ...gdy teraz w ta przy... ...albo po prostu rozleci się na... ...czysto zaczy dowolnie od tego, do... ...czego wybaz. Protest? Bynajmniej. Negrodn... ...ementów na... ...wielkiej planszy może każdemu ostro dać po mordzie. ...ące meteory, kawałki satelitów, spłonusiłych baz, a także... ...jest o tyle ciekawa zabawa, że po rozbiciu na mni... ...nie ma... ...zitu się, że... ...tego... ...nowej lei po nosówce. Trzeba się... ...tempo, ostro kombinować, co by... ...ustaca meteora nie przyniosła, nie zawyosa... ...podobne zmiany. Stary klimat pierwowzoru wciąż... ...pełnica? nie wiesz z której strony strzelać... ...najdziew rozbiec, a co czego p... Chaos wkrada Ci się pod czach...

NOWE

Przyznam każdemu pełka... ...nowa pierwowzoru ASTEROIDS na tyle by w... ...ie. Ja teraz, w dobie p... ...Internet... ...ezawów własnej buby, można by spo... ...poprawy nie zmieniać, a program i tak odniosły sukces. Sporo... ...ego cnotowym życ... ...ie i pogodzi ducha, jednak rzeczywiście... ...gat inne - straszne... ...pna programistów, no i musiał wszystko spłodzić od nowa. Powstał... ...nowa, ...

...która ostro wyżse, by z kolei kiedy... ...penetrować jaskinie kosmicznego giganta-robota... ...zalamania kolorów pieszczą trochę gałą oczne, o tyle... ...ystene. Dryfujące obiekty to żadne rewelacje, a i nasz statec... ...nieruchomej, rzekłoyś przybiją na stałe... ...szyzna przestaje bawić, to nie... ...wiedz dokuś. Przypominasz sobie bow... ...wersję cobaki, po... ...wiłki na uzeczywistnieć, bo to nie te czasy. Nastała już inna... ...cotwaz, nie podkreśl się już rypaniem do meteorów. Trzeba by bow... ...ieku zamieszczyłych ekspozy, paru chrapnięć. Dużo przerw... ...bonusów w postaci min czy super strzału. Trzeba by jeszcze nowego... ...bo co by bycz... ...nie dej Boże dowa... ...ROIDS... ...ozwy po... ...ilimitrzego oca... ...pokazemy... ...ram z Activ... ...SION, no...

B-MOVIE

K

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Ściera

WERDYKT

GT INTERACTIVE — STRZELANINA

GRAFIKA: ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ

GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

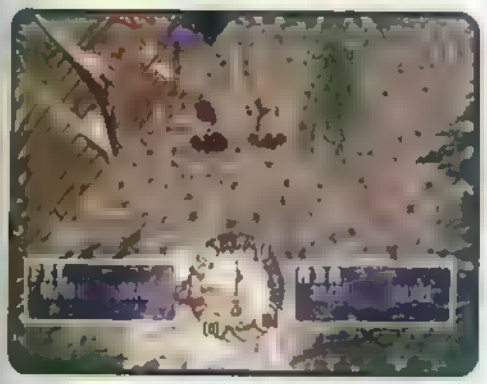
PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	▼ Mało [illegible]
▲ DYNAMIKA	▼ NIE DLA KAŻDEGO
▲ [illegible]	

INFO: W WERSJI NTSC 'INVASION FROM BEYOND'

7

dukcjami klasy B

MYSZAQ



Bidze & Blade

Bez przedzenia bez zadnych zapowiedzi od razu w wersji PAL ukazał się mangowy tytuł wyprodukowany przez T&E SOFT - japońską firmę niezbyt znaną na europejskim rynku gier. RPG ten należy do gatunku zręcznościowych, czyli polegających na własnoręcznym kierowaniu konkretnymi poczynaniami bohaterów (patrz: spacer i rozwalka), co niestety często kończy się kilkaniem do upadłego, czynąc z dobrego pomysłu, bezmyślną sieczkę. Ta gra, pomimo ciekawych rozwiązań, stanowi tylko potwierdzenie tego schematu. Przyjrzyjmy się jej bliżej.

O fabule gry niewiele mogę powiedzieć, gdyż jak dotychczas dysponuję tylko niemieckojęzyczną wersją, a tego języka znam jako tako. W każdym razie rzecz rozbija się, jak to zazwyczaj, o jakąś krainę. Demony, które zlewnęły po dłuższej drzemce, zabierają się do podbojów, które najwyraźniej trzeba im wybić z głów. Do tego wszystkiego dochodzi motyw z tajemniczymi kryształami będącymi pozostałościami po zabitych monstrach, lecz z mangowego denka nie

MOJE TRZY GROSZE

Autorem Bidze w stylu AUTORÓW [illegible] jest słaba (choć [illegible] trzeba zaznaczyć, że [illegible] ilość ratuje tryb [illegible] grania na jednym [illegible] automatu [illegible] GAUNTLET 2. Można podrzeć

Mujot

dowiedziałem się na ich temat zbyt wiele (ich don't gawari pa niemiecki too charaszo). W samej grze wygląda to o wiele prościej - przyjmujesz zlecenie w zamku będącym punktem zbiorczym większości szumowin z całej krainy, ruszasz do konkretnej lokacji i wyrzynasz możliwie jak najwięcej zamieszkujących ją stworków, a Twoja [illegible] druzyna zdobywa potrzebne doświadczenie. Penetracje terenów są jednak nieco jednostajne, zwłaszcza że przeciwnicy pojawiają się dosłownie co chwilę i w zasadzie można stać w miejscu i siekać na prawo i lewo. Wątpliwa przyjemność.

A propos drużyny. Gracz (albo Gracze - bo można grać nawet w cztery osoby) kieruje grupą liczącą od jednego do czterech członków wybranych spośród 16 zawodników reprezentujących 8 zawodów. Poszczególne profesje różnią się od siebie możliwością obsługi danego rodzaju broni oraz korzystaniem z różnorakich umiejętności (mag - czary ofensywne, łucznik - mikstury leczące i wspomagające, rycerz - obrona tarczą przed atakiem), poza tym każdego zawodnika charakteryzuje 7 parametrów głównych oraz 4 stanu posiadania (np. siła ataku daną bronią). Jakby tego było mało, w to wszystko [illegible] oręż [illegible] od którego zależy [illegible] otoczenie [illegible] wszystko to [illegible] nym edytorem. [illegible] sterowanie [illegible] aresztu [illegible] dy, gdy [illegible] Multiplayer [illegible] stał się [illegible] ków RF [illegible] su.

Przyjrzyjmy się [illegible] Stabilna [illegible] rym [illegible] się nawet [illegible] we środowisko okraszone niską rozdzielczością i niewielką liczbą szczegółów, lecz dla mnie wszystko to wygląda jak zbudowane z klocków Lego - kanty na każdym kroku. Ogólnie da się wytrzymać. Jednak to, co zrobiono z muzyką w B&B, woła o pomstę do nieba - utwory są tak niesamowicie „zadne", że uszy więdną do pięt i można się o nie potknąć. Chyba nie starczyło producentom budżetu na zaangażowanie jakiegoś porządnego muzyka, po prostu dno! Na koniec kilka słów o systemie nagrywania na kartę pamięci - każdy z czwórki bohaterów zajmuje aż trzy bloki (gdyż jest dość szeroki), na co składa się zaledwie jego wyposażenie plus parametry oraz miejsce ostatniego save'owania (taki świecący się krąg na ziemi). That's all, ale chciałbym jeszcze uprzedzić potencjalnych amatorów grania - warto poczekać na anglojęzyczną wersję B&B (chyba że ktoś dobrze zna j. niemiecki), gdyż gra ta może okazać się lepsza niż to może wynikać z mojej recenzji, chociaż i tak przeznaczona jest raczej dla maniaków tego rodzaju zabawy.

STAR

WERDYKT

T&E SOFT — RPG

GRAFIKA ★★★★★

DŹWIĘK: ★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY — MINUSY

▲ [illegible] PARAMETRÓW
▲ [illegible]

▼ MUZYKA
▼ ODCZYTYWANIE
▼ [illegible]

U S A

W [illegible] żyje kilka milionów [illegible] nie zdajesz [illegible] Amerykanie z [illegible] na Hiroszimę [illegible] że będzie tam tak gorąco [illegible] ciemne postaci będą zostawiać po sobie znaki na murach. A Ty spluwając na trawnik nie zdajesz sobie [illegible] dzieje się dużo, w co możesz mi śmiało uwierzyć. Taka gesta [illegible] mela spod serducha oznacza dla drobnego ustrojstwa prawdziwe [illegible]

Wytwórnia Disneya pracuje od pewnego czasu nad kolejnym w historii kina obrazem wykonanym od A do Z przy pomocy [illegible] Mowa o A BUG'S LIFE. Jest to oczywiście wspaniała okazja, aby wydać [illegible] pasożytującą na tym samym pomyśle [illegible]sney produkuje zazwyczaj filmy dla dzieci... cóż zatem z grą na konsolę, na podstawie właśnie tego filmu, której przeciętny użytkownik jest już dorosły? Czy [illegible] LIFE jest grą dla dzieci? Na [illegible] ka zdecydowanie tak - „mrufka" penetruje zasoby łąki, kopiąc po zadach jakieś nieprzyjemne robale, glisty, pająki i inne syfy, które jednak nie wydają się jakoś specjalnie nieprzyjemne. O ile ukończenie np. pierwszej planszy nie stanowi żadnego wyzwania, tak próba zebrania wszystkich gadżetów spełzła, w moim przypadku, przy pierwszym podejściu na niczym. A starałem się, i to bardzo! Oto pierwsze wrażenie - później jest jeszcze [illegible] napisać, że jest prze[illegible]e.

Ot, taki to gleborzut. Choć człowiek ma dobre intencje, to za cholerę nie może pokapować jak rozwalić puzzle. Zatem główkowanie kroi się z grubsza ciekawe, kombinowanie i dopasowywanie różnych gadżetów to główny priorytet.

Właśnie, trzeba napisać, że ABL wymaga od Ciebie - Gracza - dużego skupienia, przeczesania dokładnie każdego zakamarka każdej lokacji, co byś niczego nie przeoczył. „Mrufka", lekko zniewieściała, zbiera zatem przeróżne roślinki, pieczołowicie taszczy je nad głową (jak na „mrufkę" przystało) i sumiennie pokonuje kolejne przeszkody, co by cel danej misji osiągnąć. A tych jest w sumie 15 - o różnorodnym charakterze. Jednak większość misji sprowadza się do znalezienia wyjścia pod taką czy inną postacią. Aby jednak tego dokonać, musisz np. znaleźć 6 elementów składających się na mechanicznego ptaka, którym mrówy pragną spylić z łąki przed panoszącym się na niej tyranem, co oczywiście ciągnie za sobą konieczność poznania całej łąki od podszewki. W wykonywaniu poszczególnych misji „mrufce" pomagają różnorodne umiejętności, które zdobywa w trakcie rozwoju wydarzeń. „Mrufka" potrafi m.in. ciskać w przeciwników jeżynami, uderzeń którymi nie potrafi nikt ścierpieć z wyraźnym uśmiechem na pysku, skakać jak kozica górska czy też szybować na dmuchawcach. Wachlarz jej umiejętności jest szeroki, co tylko powoduje, że możesz się od czasu do czasu pogubić i źle ocenić swoje siły.

Muszę nadmienić, że w A BUG'S LIFE znajdziesz bardzo dużo digitalizowanych filmików wyciągniętych prosto z oryginalnego, kinowego obrazu, stanowiących miłe przerywniki po pomyślnym ukończeniu każdej misji. A jeśli sumiennie będziesz przeczesywać każdą lokację, to uzyskasz wszystkie dobra, jakie można z niej wydusić. Jeśli Ci się to uda (bardzo je lubię...), to zostaniesz obsypany

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Star

WERDYKT

DISNEY INTERACTIVE — PLATFORMÓWKA

GRAFIKA: ★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

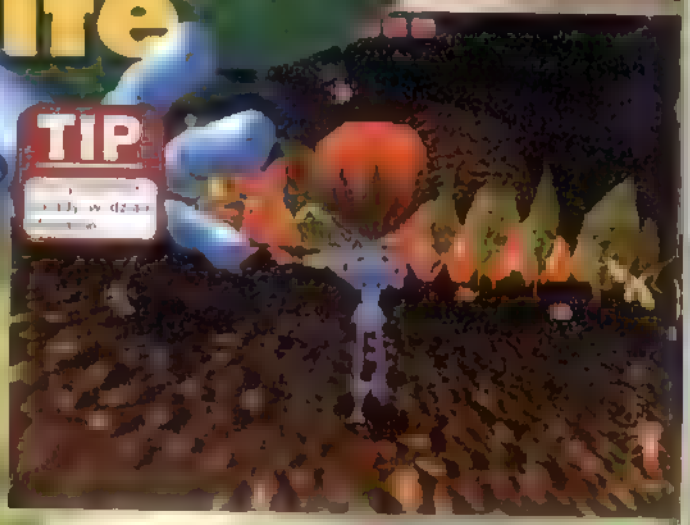
PLUSY: [illegible] WANA, [illegible]

MINUSY: ENGINE, KAMERA

INFO:

TIP

[illegible]



dodatkowym, drugim filmikiem. Zatem będziesz mógł delektować się kunsztem animatorów komputerowych, którzy stworzyli milusińskiego bohatera, który ze względu na swoje pochodzenie wydaje się skazanym na nienawiść i odrzucanie od siebie potencjalnych fanów na dzień dobry. Majstersztyk

Graficznie program A BUG'S LIFE prezentuje się całkiem nieźle. Tekstury wydają się być lekko rozmyte, co miło wpływa na odczucia organu wzroku, pieszcząc go miło. Może czasami na ekranie można się dopatrzyć zbyt małej ilości kolorów, ale specjalnie to nie przeszkadza. Gdy spojrzeć na sam engine, to można się nieco zdziwić. Bo niby polygonów tu specjalnie wiele nie uraczysz, a momentami program niemalże odmawia

pracy i „staje w miejscu". Uuuu... cóż za niefart. No i obiekty znikają znienacka, tak samo się pojawiając. Co bardzo mi się spodobało, to bardzo dobrze dopasowana muzyka, towarzysząca przygodom „mrufki" - przeważnie bardzo wesoła, melodyczna, łatwo wpadająca w ucho. Jednak maksymalnie dobiła mnie praca kamery śledzącej akcję. Jfff, (tu wstaw brzydkie słowo w liczbie mnogiej, takie na „k") latały jak szowinki, gdy wiele razy nadziałem się na jakiegoś wstrętnego, owłosionego insekta tylko dlatego, że kamera zawiodła. Najgorsze w tym syfie jest jednak to, że nie możesz ustawić sobie kamery obsługiwanej manualnie, jeno na automat, zes jest sterowany całkiem głupi automat. Można się do tego stanu rzeczy jakoś przyzwyczaić, ale co nabluźnisz - to nabluźnisz. Jest to zdecydowanie najsłabszy punkt całej gry.

Dla nikle, części Graczy A BUG'S LIFE może się zdawać zwykłą grą platformową, ale to kompletna bzdura. Ukończyłem ją w pocie czoła i mogę śmiało napisać, że to klimat MEDIEVIL. No, nie sam klimat, co raczej proporcja w wyważeniu dawki platformera i przygodówki w jednym. Bo tak naprawdę ABL jest grą przygodową osadzoną w środowisku 3D, która tylko z pozoru wygląda na kolejny przeciętny platformer. Zapewniam jednak, że jeśli jesteś typowym [illegible] np. CRASH BANDICOOT lub PANDEMONIUM czy nawet CROC LOTG, to ABL Ci nie podpasi

zbytnio. Będziesz wszystkim opowiadał głupoty, że to produkt nadaje[illegible] to posmarowania [illegible] psami. Błąd! Ta gra [illegible] mimo swoich wad [illegible] Najważniejsze jest [illegible] Jeśli zatem lubisz [illegible] nie licho wysilać szare komórki. [illegible] stworzony dla Ciebie [illegible] na jakieś obłędne [illegible] wydarzeń i pamiętaj, że nie [illegible] bebci na pączkach', czyli [illegible] nie będziesz się mógł [illegible] kiepskim [illegible] „pasku" [illegible] próbując [illegible] wszelkimi insektami [illegible] łamigłówki czy też przeprawić się przez [illegible] typowo zręcznościowe, że wspomnę choćby o szalenczej ucieczce przed złym gościem w poziomie Riverbed Fight - toż to taki WIPEOUT 2097 tylko że w [illegible] zdecydowanie [illegible] wystarczająco dużo na temat tego produktu. Mnie się bardzo spodobał [illegible] temat? Pamiętasz [illegible] Bóg przemówił [illegible] Mojżesza, takiej gry jeszcze nie było. No oprócz MEDIEVIL. Polecam

HIV

actua SOCCER 3

M[illegible] kiedy PSX [illegible] fani piłek nożnych zado[illegible] na tę platformę pojęcia [illegible] grzyby po deszczu [illegible] wybrzydzał [illegible] miłośnik serii ISS [illegible] spoglądałem na moje piłkarskie wycho[illegible] SE PRO [illegible] tym czymś co tygrysy lubią najbardziej [illegible] podstawie do nowej gry ACTUA SOCCER 3 [illegible] poprzednie odsłony (ACTUA 1 i 2). Nie po[illegible]

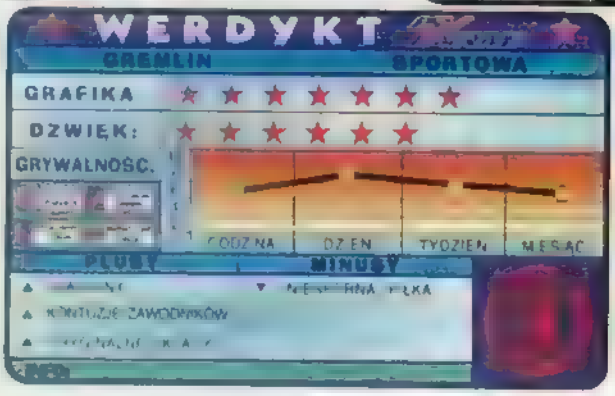
ACTUA SOCCER 3 firmowana jest po raz kolejny nazwiskiem Alana Shearera (tego pana chyba nie muszę przedstawiać) który nie musi się tego wstydzić (w przeciwieństwie do Michaela Owena [illegible] ego WLS). Wita nas [illegible] zbyt długie intro, które ma w sobie to 'coś'. Choć część zgi(Red Jakcji) po[illegible] wiedziała, że muzyczka jest ciut zbyt pompa tyczna. Sama oprawa graficzna menusów [illegible] ale mimo to schludna, przejrzysta. A [illegible] jak mecz towarzyski. Ligę [illegible] to możemy rozegrać [illegible] wiele. A propos tworzenia mamy [illegible] w ustawianiu wszelkich parametrów gry [illegible]

[illegible] to możemy przystąpić do [illegible] piłki. Tak jest reprezentacja Po[illegible] Machecha w składzie, ale na szczę[illegible] prawdą jest to chyba skład [illegible] ale to już duży postęp, większość [illegible] tak gra teraz w reprezentacji.

[illegible] Friendly Match", byłem mocno za[illegible] stadionów. Szczerze mówiąc są [illegible] stadiony w piłeczkach na PSX, aż się [illegible] na początku myślałem, że umrę [illegible] sterowania (godzimy z [illegible] u[illegible] mogłem w całości oddać się [illegible] dostępne ustawienia pada nie są zbyt [illegible] przyzwyczaić. Za plus trzeba uznać dosyć [illegible] w rzeczywistości zawodnik [illegible] w porównaniu do innych kopania [illegible] do tego. Za to strzelanie na bramkę [illegible] podkręcałem piłkę i tak [illegible] Muszę dodać, że mimo, że grałem w [illegible] zdarzało mi się, że piłka leciała nie [illegible] to za jeden z poważniejszych [illegible] reszta przedstawia się dosyć ciekawie. Do [illegible] wygląd transmisji telewizyjnej [illegible] pokazuje jeszcze panoramę stadionów [illegible] "bajery" znane z poprzednich części nie [illegible] byłby ważniejsze niż trajektoria [illegible] Za [illegible] brak uznałem [illegible] czego nie ma [illegible] w czasie gry. Na [illegible] jest to może [illegible] symulacyjnych bardzo się [illegible]

[illegible] ACTUA SOCCER 3 jest chyba najlepszą [illegible] się [illegible] I choć nie [illegible] to według mnie oferuje [illegible] FIFA 99 i WLS 99. Oczywiście [illegible] się z nim nie [illegible] mamy demokra[illegible]

LOKI



Z[illegible] ze [illegible] jest najlepszym okresem dla [illegible] piłkarskich. Dla tych, [illegible] to [illegible] Czy ja wiem [illegible] dlatego, że [illegible] zimy.

[illegible] tu dać [illegible] z EIDOS [illegible] WLS '99. O [illegible]! Tu jeszcze jest coś napisane "Michael Owen". Znam faceta, gra w Liverpoolu. Całkiem niezłe [illegible].

[illegible] nas dosyć dynamicznym intrem, które [illegible] Owena, abyśmy się dobrze [illegible]. Zabawę zaczynamy od wędrówki po menusach. Zasad[illegible] się w tej materii nic [illegible] WLS '99 to będziesz się tu [illegible] sprawa, że menusy to nie są zbyt [illegible]. [illegible] wybór opcji gry wykonany jest [illegible] wyboru drużyny [illegible] to wytrzymać, nie jest [illegible] gry. Nie [illegible] fakt, że [illegible] na [illegible] nazwiskami. Do tego zdążyliśmy się już przyzwyczaić [illegible] jedynie [illegible] zawodników z Liverpoolu może poszczycić się autentycznym nazwiskiem – z Owenem na czele oczywiście.

Jestem świadomy tego, co mówię. WLS '99 to po [illegible] prawda graficznie wygląda [illegible] od swojej poprzedniczki i jest szybsza, ale [illegible] podzieli się ta [illegible] z pierwszej edycji?! Fakt poprawienia wyglądu [illegible] zawodników to troszkę za mało. Żeby jeszcze [illegible] zawodnicy [illegible] po ludzku się [illegible] Motion Capture [illegible] chyba z udziałem paralityków [illegible] przepraszam za porównanie). To, co za[illegible] wyczynia na boisku, przechodzi ludzkie pojęcie. [illegible] naprawdę [illegible] główki [illegible] jedyne dobre, co zostało ze starego WLS-a, to wspaniałe bramki z [illegible] przewrotek [illegible].

W WLS '99 [illegible] z nieszczęsnym automatycznym systemem przełączania aktywnych zawodników. [illegible] sam, [illegible] że jakoś wytrzymać to, że [illegible] zawodnik [illegible] będący [illegible] piłki. [illegible] jest fakt, że podczas gry we dwóch w jednej drużynie, kiedy prowadzisz piłkę, zawodnik [illegible] przełącza się na Twojego partnera. [illegible] WLS '99 pełen jest niedoróbek, [illegible] to dosyć [illegible] grając o ty mecz w lidze np. drużyną [illegible] ta tak

[illegible]

Dziwię się Michaelowi [illegible]

Z [illegible] '98 [illegible]

Niektórzy [illegible] WLS '98 [illegible] FIFA '99 [illegible] A gdzie w WLS '99 [illegible]

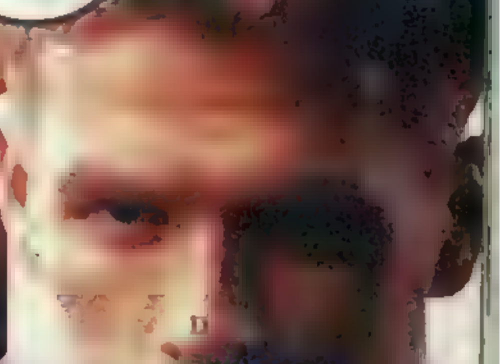
LOKI

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

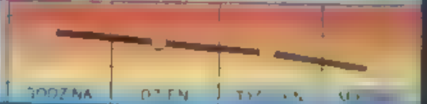
Norby

★★★★★★☆☆☆☆



WERDYKT

EIDOS	SPORTOWA
GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	



PLUSY	MINUSY
▲ POLEPSZONA GRAFIKA	▼ [illegible]

INFO:

A [illegible]

[illegible] ELECTRONIC ARTS [illegible] NBA [illegible]

[illegible] kółko i po sprawie. Po [illegible] druga, ogromna zaleta NBA LIVE '99 [illegible] prostszego (wystarczy na[illegible] kombinacja kilku klawiszy). Co po[illegible] kosz, po czym markujesz [illegible] jedna z [illegible] Pomagają w tym nowe ruchy [illegible] Crossover, Crossdrible i [illegible] Tematem na osobny rozdział jest wykończenie a[illegible] wspomnę tylko, iż poza wszystkimi możliwymi wsadami (no, może [illegible] rzucić kosz [illegible] rzucić kosz [illegible] zawodnika. Tak, zawodnika [illegible] boisku mają te same wykończenia, a najlepiej [illegible] wspomnianej wcześniej opcji trening[illegible]

Co się tyczy gry w obronie, to jest naprawdę ciężka. Tutaj również istnieje kilka wariantów - można np. stanąć na ofensywnego, zabrać piłkę, przybrać niską pozycję do lepszej obrony, czy też zwyczajnie podejść do zawodnika i go popchnąć. To ostatnie zagranie jest jednak często wychwytywane przez sędziów, więc najlepiej jest uderzyć przeciwnika, do którego adresowane jest podanie [illegible] pomniałem jeszcze o tym, iż można wybrać [illegible] rywki: Arcade oraz Simulation. Ta [illegible] pozostawia charakterystyczną smugę za sobą [illegible] zmudzonego ciężka [illegible]

NBA LIVE '99 [illegible] grą wspaniałą i jako fanatyk koszykówki stwierdzam, iż jest to najlepszy [illegible] do poprzedniej części dokonano wiele zmian oraz poprawiono wszystkie błędy, wydając produkt niemal doskonały. Pozostaje mi tylko [illegible] trochę [illegible]

AJU

WERDYKT

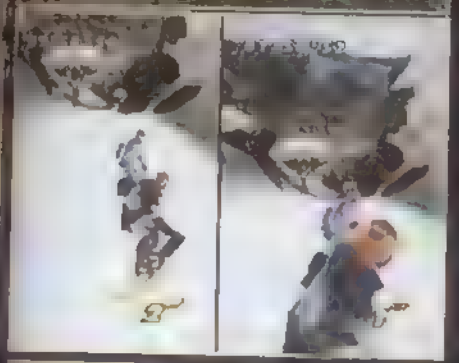
EA SPORTS	SPORTOWA
GRAFIKA	★★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	
▲ [illegible]	
▲ [illegible]	

EA SPORTS NBA LIVE 99

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] na kolejnego TO1



G

HIV

RUSHDOWN

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Seven

WERDYKT

CANAL+ MULTIMEDIA — SPORTOWA

GRAFIKA ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DZWIĘK: ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GRYWALNOŚĆ

PLUSY

MINUSY

INFO

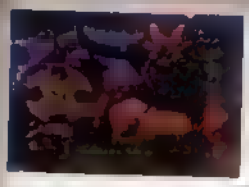
STREET BOARDERS

ストリートボーダーズ

STREET BOARDERS A TOP SKATER

[illegible]

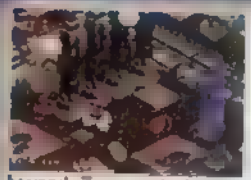
EJSI



IRON&BLOOD
ACCLAIM

[illegible] zastosować postaci z [illegible] przeniesiemy do pełnego [illegible] Hovercraftu. Do wyboru [illegible] 18 zawodników. Są to [illegible] z nich ma [illegible] nam kupić się z 50 [illegible] kuriery WSB [illegible] dzięki do trzeciego [illegible] Jest faktem, że czasem [illegible] dobrze podłożone [illegible] macji nie zachwyca, a realizm ciosów pozostaw [illegible]

Jędrek



SPOT GOES TO HOLLYWOOD
VIRGIN

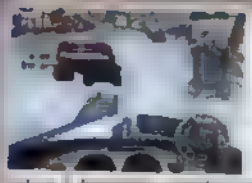
Oto przed Wam [illegible] razem [illegible] postaw [illegible] lywood. Zanim jednak uda mu się tam [illegible] pokonać 20 po[illegible] Po drodze plamisty będzie musiał [illegible] dzety (pieniądzki [illegible] nie dopiero) [illegible] wyjścia. Niektóre poziomy (np. Indiana Joh[illegible] trafią wciągnąć swoją aurą grywalnoś[illegible] [illegible] nudne poziom [illegible] platformówka z [illegible] jest walką samym [illegible] się wydaje, że ten tytuł nie jest w stanie [illegible] gnąć do siebie nawet małych krzupl[illegible] 'dychy' SGTH jest dla mnie impotentem [illegible] platformerów. Stara na całej lin[illegible]

Jędrek

CHRONICLES OF THE SWORD
PSYGNOSIS

[illegible] Rycerzy Okrągłego Stołu [illegible] umysły niektór[illegible] [illegible] tutaj brutalnie zwalcone. Przecież chodzenie po masie zaom[illegible] [illegible] praz celowanie lokacji [illegible] wpływa [illegible] bracie skutki. A [illegible]

Jędrek



BURNING ROAD
PLAYMATES

[illegible] prawda [illegible] RIDGE RACER [illegible] grywalność [illegible] opcja Replay (pozwala [illegible] dodają uroku całemu [illegible] ROAD, która to gra co prawda nie o[illegible] ale wszystkie możliwe niedostatki po[illegible] doskonałą zabawa

Jędrek

DISRUPTOR
UNIVERSAL INTERCATIVE STUDIO

[illegible] DISRUPTOR ote[illegible] [illegible] rodzajów broni [illegible] przyjdzie nam zwiększyć [illegible] nam będą zdolności [illegible] Niestety, nie ma [illegible] bez kolei[illegible]

Jędrek

WARCRAFT 2
ELECTRONIC ARTS

Mierna pecetowa konwersja [illegible] [illegible] ją skądinąd strategię [illegible] [illegible] za dodaję [illegible] Aspekt [illegible] uważam za niepotrzebny [illegible] strony producentów potwierdzają, że WARCRAFT 2 został [illegible]

Jędrek

MUSIC

Powszechnie wiadomo, że konsola służy praktycznie tylko i wyłącznie do grania. Dlatego też każdy produkt nie będący grą jest zauważany. Niedawno pojawił się FLUID - krzyżówka gry z programem do tworzenia muzyki. Było o nim dość głośno chociaż w sferze tworzenia muzyki nie miał zbyt wiele do zaoferowania. Ale jak to się mówi: "Lepszy wróbel w garści niż dudek na dachu". Zapomnijcie jednak o wróblu - możecie teraz w garść chwycić prawdziwego strusia, albowiem na naszą konsolę wyszedł MUSIC CONSTRUCTOR, prawdziwy program do tworzenia muzyki.

Olbrzymią jego zaletą jest niezwykła prostota obsługi. Wystarczy godzinka zabawy i już można zacząć myśleć o tworzeniu swoich kawałków. Autorzy oddają nam do dyspozycji ponad 2000 sampli (instrumentów) - jest to pokaźny zasób, zważywszy na to, pod kątem jakich gatunków muzycznych MUSIC jest stworzony. Autorzy dla ułatwienia sami wprowadzają podział sampli i linii melodycznych w zależności od gatunku: Drum&bass, trip hop, ambient, techno, house. Oczywiście jest to podział bardzo umowny, swobodnie można korzystać ze wszystkich dobrodziejstw, nie bacząc na mieszanie gatunków. W dodatku techno jest tu bardzo ogólnym pojęciem - lubisz rave, chciałbyś zrobić trochę hardcore i happy hardcore'owych kawałków - proszę bardzo, odpowiednie sample znajdziesz, a z wykrzesaniem 300 uderzeń na minutę nie będzie problemów, ponieważ program daje możliwość regulacji bpm - od 40 do 999 (wartości są prawdziwie skrajne - nie powinieneś się nawet do nich zbliżyć). Chcesz zakwasić klimat - no problem! Wystarczy tylko z głową wykorzystać sample, a praktycznie każdy gatunek techno powinien być osiągalny. Ale nie tylko samym techno MUSIC żyje - miłośnicy Rapu i Hip-hopu także powinni być zadowoleni, ponieważ i oni będą bez problemu mogli tworzyć ulubioną muzykę.

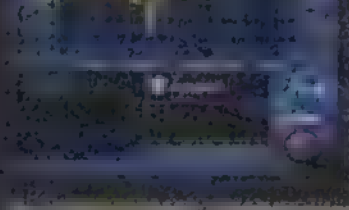
Skoro jeszcze przy samplach jesteśmy, to warto wspomnieć, że oprócz wielu powszechnie spotykanych próbek - niezliczonych perkusji bębnów i basów MUSIC oferuje też wiele odgłosów towarzyszących zabawom z płytami winylowymi - charakterystycznych trzasków, wszędobylskich scratchów (wiele różnych rodzajów) i stopperów. Nie zabrakło też i części wokalnych, podzielonych na śpiewane i rapowane. Wykonują je trzy różne kobiety oraz jeden facet (Paul, he he - Phoenix?), - na szczęście swobodnie można regulować wysokość ich głosów, a także długość śpiewanych kwestii. Oczywiście nie należy oczekiwać na jakieś dłuższe kawałki śpiewane niczym Celine Dion (kiedy!!!). Musicie usłyszeć jakiego śpiewającego [illegible] czas pracy "My heart will go on" - to jest nie do opisania, wrażenia są [illegible]. Tutaj są głównie krótkie teksty typu "c'mon baby", "ooo yeahh", "can you feel it" czy coś znane "put your hands in the air". Kawałków wokalnych jest całkiem sporo - można z nich skleić nawet fajne rzeczy - polecam na początku odpalenie przykładowego [illegible] przez Cold Storage - "Going Down".

Obsługa programu MUSIC przypomina trochę zabawę z amigowym ProTrackerem. Tyle tylko, że mamy tu do dyspozycji 16 cyfrowych ścieżek - taka ilość pozwala na spokojne robienie nawet i profesjonalnych utworów. Poza tym rozpiętość sześciu oktaw także nie pozostawia powodów do narzekań. Tak więc operujemy na sześnastu ścieżkach podzielonych na bloki. W każdej chwili możemy wejść do ekranu edycji danego bloku i poustawiać pojedyncze dźwięki - każdy blok składa się z 16 sektorów, w każdym z sektorów może znajdować się jeden dźwięk. Także na ekranie edycji bloku można ustawić m.in. Balance dźwięku (natężenie dźwięku w jednej kolumnie względem drugiej), echo czy też nasilenie dźwięku. Aha - warto zaznaczyć, że maksymalna długość utworu wynosi 30 minut i 40 sekund, co

1) Na początku ustalamy tempo utworu i już możemy zasłuchać się dźwięki. Przykładowo - spośród dostępnych linii melodycznych wybieramy odpowiadające nam rytmicznie pulsujące basy i jedną ze ścieżek całkowicie [illegible]

2) Basy pulsują, lecz przydałoby się troszkę całość urozmaicić. Dokładamy więc rytmiczną perkusję, i po chwili jeszcze jakieś klimatyczne. Mamy już więc [illegible] rytmiczny, tło [illegible]

3) [illegible] rytmiczne [illegible] na problemie jakiegoś "wejścia" rozpoczynającego [illegible] melodię utworu. Po kilku kolejnych ustawieniach dokładamy jakieś [illegible] na bębenku i w momencie, gdy [illegible] się ona do punktu kulminacyjnego, wciskamy jakiś inny kawałek z basami [illegible]

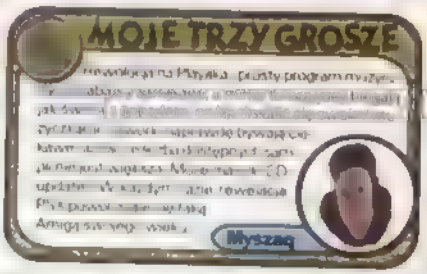


4) Teraz wprowadzamy jakąś melodię. Korzystamy więc z potężnej biblioteki melodii, [illegible] definiujemy własną. Można też [illegible] zagrania [illegible] wgrać [illegible] melodię [illegible] stworzoną i dopasować ją do [illegible]

pokazuje, że autorzy świetnie rozwiązali kwestię różnego rodzaju ograniczeń - nie ma praktycznie na co narzekać.

Aby jeszcze ułatwić zabawę początkującym muzykom, którzy nie za bardzo mają pomysły na melodie, autorzy oddali olbrzymią ilość gotowych, już linii melodycznych. Gracz tylko siedzi, wybiera i kombinuje, a i tak spod jego ręki wychodzą niepowtarzalne utwory.

Ale MUSIC to nie tylko muzyka - to także program do tworzenia teledysków. Równolegle z powstającą muzyką można tworzyć teledysk specjalnie przygotowany pod nią. Tu także korzystamy z wielu gotowych elementów. Wybieramy po jakim torze ma się poruszać kamera, kiedy wpadać z zoomem, co się ma dziać z tłem i obiektami trójwymiarowymi, jak ma się zmieniać kolorystyka. Możliwości jest bardzo dużo. Zrobienie jakiegoś ultra kolorowego, psychodelicznego, luźno związanego z muzyką teledysku nie jest trudne. Jeżeli jednak chce się zrobić coś naprawdę porządnego, to trzeba się solidnie napracować. Podobnie zresztą sprawa wygląda z muzyką - zrobienie dobrego utworu zajmuje dużo czasu. Wszystko robi się niezbyt trudno, ale - mozolnie. Często coś trzeba modyfikować, przewijać, puszczać od początku, by wreszcie znaleźć pożądany efekt. Najważniejsze jest posiadanie pomysłu - reszta to już tylko kwestia czasu. Inną bardzo ważną rzeczą jest to, że przeciętny Save zajmuje 1 blok! Wszystko dzięki temu, że zapisywany jest sam szkielet utworu - zajmuje on bardzo mało miejsca.



Co tu dużo mówić - MUSIC CONSTRUCTOR zabił mnie na miejscu. Po jego odpaleniu człowiek zaczyna żyć tylko programem - nic inne się nie liczy. Nawet gdy nie ma pada w ręku, to i tak myśl kierują się ku jednemu - jak dany fragment powinien wyglądać, co tu zmienić, jak do tego podejść. Nic innego się nie liczy. Żeby nie prawić frazesów powiem, że po odpaleniu tego programu nawet TEKKEN 3 poszedł na półkę. Zresztą sam zobaczysz - przestaniesz chodzić do szkoły lub też przejmiesz szkołę [illegible] będziesz wszystkim puszczał swoje kawałki, zaczniesz okłamywać dziewczynę, żeby tylko znaleźć trochę wolnego czasu, a w samochodzie będziesz słuchał tylko własnych kawałków zgranych na kasetę. Nic innego nie będzie się liczyć. A co w nim jest najlepsze? To, że robisz wszystko tak, jak lubisz - jeśli Ci się fragment utworu nie podoba, to go zmieniasz tak, by Ci się podobał! I jeszcze jedno - stworzenie własnego utworu daje cholerne wiele satysfakcji. Kup, kup, kup - MUSIC jest cudowny. A może dzięki niemu na najbliższej dużej imprezie techno usłyszysz, jak miksują Twój kawałek!

Nie pozostawiamy swego programowego wydawnictwa.

KALI

5) Po chwili odłączamy nagle wszystkie ścieżki, z wyjątkiem głównej - basowej - dokładamy jakieś spokojne dźwięki, które powoli zaczynają narastać, przyspieszać - jednocześnie zgrzytnie, ustawiamy przejście natężenia [illegible] z lewej kolumny do prawej. Jeżeli nam pasuje, nie zapomnij w każdej chwili [illegible] włączyć efekt echa.

7) Gdy już mamy odpowiednią dynamikę, kopiujemy poprzednie "wejście" i wklejamy je z dołożeniem jakiegoś okrzyku w stylu "Yeeeeahhhh!". Przy wejściu dokładamy jeszcze kilka mocniejszych bitów, po czym wracamy do wcześniejszej melodii i [illegible] kopiujemy ją poprzez obniżenie bęcki [illegible] (bęcki melodii).

9) Wracamy do podstawowej melodii, a po chwili ponownie wklejamy wcześniej zrobione "wejście". Po [illegible] perkusję odłączamy stopniowo kolejne ścieżki, wszystko kończąc jakimś niknącym uderzeniem. Utwór gotowy. [illegible] schematyczny i nieciekawy, ale początek jest fajny.

Na koniec powinieneś [illegible] nowaną firmą fonograficzną, [illegible] Sony Music.

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Znów się spotykamy, aby razem wziąść udział w fascynującej przygodzie z Larą Croft w roli głównej

AJU

GAMERA

CO DWIE GŁOWY TO NIE JEDNA

Dla tych, którzy grając w TOMB RAIDERA stosują kody, programiści umieścili w grze niemiłą niespodziankę. Aby zagrać Larą z dwiema głowami, musisz zrobić tak: rozpocznij nową grę, wstukaj kod na broń (patrz poprzedni numer PSX EXTREME), następnie przy pomocy kolejnego kodu (na przeskakiwanie poziomów) przejdź cały pierwszy świat, na mapie świata wybierz Londyn i zabij się skacząc w dół. Powróć do głównego Menu i wybierz się do domu Lary.

DALSZA CZĘŚĆ OPISU DO GRY TOMB RAIDER 3.

LONDYN

THAMES WHARF

Dalszą przygodę rozpoczynasz w ciemnym zakątku miasta. Najpierw proponuję Ci obrócić się w lewo, przeskoczyć na drugą stronę, zejść po drabinie, obrócić się w prawo i jeszcze raz w dół po drabinie. Będąc niżej zauważysz kolejną drabinkę (po prawej), po której oczywiście zejdź. Skocz w lewo i zejdź na sam dół, zaatakuje Cię jakiś komandos uzbrojony w giwerę z celownikiem laserowym (MGS?), którego niezwłocznie zabij. Idź w miejsce, gdzie strzelał do Ciebie gostek, przeskocz przez skrzynie i weź kryształ do nagrywania. Wróć się teraz na samą górę (życie bywa okrutne, ha ha) - gdy tam wyjdziesz, idź do przeciwległego końca, ostrożnie skocz w dół i jeszcze raz w dół na dach budynku. Zjeżdżając tyłem, chwyć się jego krawędzi, następnie podciągnij się i wykonaj skok w tył. Znajdziesz się obok przycisku, który oczywiście użyj. Znów wróć się na samą górę (z miejsca w którym stoisz skocz w dół i idź do przeciwległego końca) - gdy wdrapiesz się ostatnią drabinką, nie przeskakuj przez dziurę, tylko ostrożnie wskocz do niej. Obróć się w lewo, cofnij się pod ścianę i z rozbiegu przeskocz na drugą stronę. Pójdź jak najdalej w prawo, podejdź do krawędzi i chwyć się jej, a następnie na sekundę puść „X" i zaraz potem znów naciśnij „X" - w ten sposób chwycisz się półki poniżej. Podciągnij się i wejdź w wejście na wprost i w lewo. Przeskocz na półkę, którą widzisz, a następnie na tą, która jest poniżej po przeciwnej stronie. Zeskocz na sam dół, podejdź do ściany z drabiną, naciśnij przycisk koło niej i wejdź na samą górę. Idź teraz korytarzem który zobaczysz - do samego końca, tam zabij drugiego komandosa. Znajdziesz przy nim klucz, którego już niedługo użyjesz. Wróć się teraz do miejsca z drabiną, zeskocz na niższą półkę (po prawej), gdzie znajdziesz przycisk otwierający klapę przy wejściu. Chwyć się teraz wyrwy w ścianie i przejdź do końca w prawo. Znajdziesz się koło wyjścia z tej lokacji. Na ścianie po prawej stronie powinieneś zauważyć przycisk podnoszący/opuszczający zieloną klapę. Użyj go, podejdź do krawędzi, chwyć się jej i opuść się niżej. Wejdź w wąski korytarz powyżej i przeczołgaj się do jego końca. Niedaleko windy znajdziesz przycisk otwierający zabezpieczenie kolejnego guzika. Wróć się korytarzem i ostrożnie zeskocz na sam dół. Teraz przy pomocy drabinek wróć na samą górę, czyli w miejsce, gdzie rozpoczynałeś ten poziom. Przeskocz na dach po drugiej stronie, pójdź ostrożnie w prawo i chwyć się wyrwy w ścianie - przesuń się do końca w prawo. Idź w lewo, do góry i w prawo, tam znajdziesz naboje do strzelby (zapamiętaj to miejsce, gdyż za chwilę będziesz musiał tu powrócić). Wróć się kawałek, zeskocz i idź drugim korytarzem do końca, przeskocz na drugi budynek i odnajdź przycisk, dzięki któremu winda wjedzie do góry. Wróć się do miejsca z którego skakałeś i skocz do windy, która teraz znajduje się na górze. Możesz teraz bezproblemowo wskoczyć w wejście u góry po drugiej stronie. Otwórz drzwi kluczem, który znalazłeś wcześniej u strażnika i wejdź do środka. Znajdziesz tam kryształ do nagrywania stanów gry oraz przycisk, po jego użyciu włączą się ognie za Tobą. Przeczołgaj się pod pierwszymi płomieniem i szybko przebiegnij przez drugi. Wskocz na windę, z niej zeskocz na dół i idź do miejsca, o którym wcześniej napisałem, że warto je zapamiętać. Wskocz teraz w dziurę (wcześniej palił się tam płomień), weź apteczkę oraz amunicję, a następnie zjedź na dół. Zabij strażnika, przełącz dźwignię po prawej stronie i pobiegnij długim korytarzem do końca. Później w prawo i do zbiornika z wodą, odnajdź dźwignię i użyj jej. Dzięki temu w zbiorniku obok (wejście do niego znajduje się wcześniej) otworzyło się podwodne przejście, lecz zanim do niego wpłyniesz, wróć się do pierwszej dźwigni i użyj jej. Możesz teraz swobodnie wpłynąć w podwodne przejście. Uważając na ruchome śruby przepłyń do końca, wyjdź na brzeg i zabij strażnika. Pobiegnij korytarzem prawie do końca, zabierz amunicję, zabij szczury w tunelu po prawej, a następnie wczołgaj się do niego. Zejdź drabiną w dół i wejdź do większej hali, po której szaleje niebezpieczna maszyna. Po lewej stronie zobaczysz metalową skrzynię. Wysuń ją a następnie przepchnij tak, aby znalazła się obok wejścia - cały czas uważaj na maszynę, gdy będzie się zbliżać, wejdź na skrzynię lub zejdź na bok. Gdy już ustawisz skrzynię w dobre miejsce, maszyna walnie w panel sterowania i zostanie unieruchomiona na zawsze (chyba że przyjdzie mechanik, he he). Dzięki temu dostaniesz dostęp do kolejnego przycisku, znajdującego się obok pierwszej dźwigni. Zanim pójdziesz do niego, zabierz jeszcze amunicję leżącą po drugiej stronie hali. Idź teraz do przycisku, naciśnij go i kolejny raz użyj dźwigni. Pobiegnij korytarzem do końca, przepłyń basen - do wyjścia. Przejdź przez krótki korytarz i znów wskocz do wody. Wyjdź na brzeg po drugiej stronie, zabij strażnika i użyj kolejnego przycisku, dzięki czemu uzyskasz dostęp do trzeciego, głównego przycisku, a także wypuścisz wodę ze zbiornika. Wyjdź ostrożnie na podest, idź kawałek w lewo, podskocz i podwieś się pod sufit (!). Przejdź w ten sposób na drugą stronę i zabij szczura. Weź apteczkę (po prawej) i idź w prawo, gdzie znajdziesz niebieski kryształ. Teraz zeskocz w dół i dojdź do głównego przycisku. Użyj go, dzięki czemu otworzysz ukryte przejście w zbiorniku nad którym przed chwilą przechodziłeś. Pobiegnij tam, wskocz do wody i odnajdź podwodny korytarz - popłyń nim do samego końca, zabierając po drodze amunicję do harpuna. Wyjdź na powierzchnię, jednak zanim wejdziesz w wejście - po lewej stronie rozejrzyj się trochę, aby zebrać przydatną amunicję oraz apteczki. Popłyń teraz do wąskiego korytarza, zabij strażnika i wejdź po drabinie do góry (uważaj na drut kolczasty poniżej). Ostrożnie przejdź przez zasiek.

zeskocz na platformę poniżej, a z niej skocz z rozbiegu na dach. Wejdź do góry, zabij strażnika, wbiegnij do budynku, a później w lewo i przez most do końca poziomu. Przez cały czas nie zapominaj o strażnikach, którzy będą się starać nie dopuścić Cię do wyjścia.

ALDWYCH

[illegible] w dół przytrzymaj „X", aby chwycić się jednej z niższych półek i mieć dostęp do wnęki z amunicją. Zeskocz w dół, wyjdź na brzeg i idź w górę po schodach. Pod koniec zobaczysz po prawej stronie wejście zabite deskami - strzel w nie a będziesz mógł wejść do środka. Po prawej stronie zobaczysz drabinę, po której wejdź na samą górę. Znajdziesz się na poddaszu dworca - pozbieraj amunicję oraz apteczki tam leżące. Zabij faceta i wejdź we wnękę znajdującą się naprzeciw wejścia na poddasze. Zobaczysz tam ruchomy blok, który przyciągnij do siebie. Zeskocz teraz w dół, a znajdziesz się na jednej z czterech kas biletowych. Zestrzel [illegible] gostka (możesz zabrać od niego apteczkę), przeskocz na kasę obok [illegible] w otwarte teraz przejście powyżej. Przejdź korytarzem do końca, a znajdziesz się w jednym z biur. Zabierz klucz leżący na ziemi i naciśnij przycisk na ścianie, a następnie idź do pomieszczenia z kasami. Po prawej stronie znajdują się dwa różne zejścia na perony - skieruj swoje kroki w kierunku znajdującego [illegible] Ostrożnie podejdź do [illegible] przeskocz nad torami [illegible] w prawo [illegible] Znajdziesz tam drzwi [illegible] przy pomocy znalezionego przed chwilą [illegible] przycisku na ścianie, aby zapalić światło. Zanim wyjdziesz, weź apteczkę [illegible] Pobiegnij teraz na prawą [illegible] niec, gdzie znajdziesz monetę. Możesz [illegible] zeskoczyć w dół na tory (nad którymi [illegible] sławno przeskakiwałeś). Pobiegnij w lewo [illegible] jakbyś biegł w stronę pomieszczenia, w którym włączyłeś światło. Aby zdążyć przed nadjeżdżającym pociągiem, użyj [illegible] i wskocz w drzwi po prawej. Znajdziesz się w starym magazynie oświetlonym na czerwono. Zabij dwóch gostków z pochodniami i przeszukaj teren. Po prawej stronie drzwi znajdziesz kryształ, a po lewej apteczkę. Wejdź teraz na skrzynie obok wejścia, stąd skocz na pochylnię i od razu wykonaj następny skok, aby chwycić się siatki rozwieszonej na skrzyniach. Wejdź do góry, a następnie skocz z saltem w tył. Znajdziesz się na wyższym poziomie, gdzie od razu zabij kolejnego oprycha. Znajdziesz przy nim apteczkę, a dalej za skrzyniami [illegible]. Wróć się kawałek i skocz do góry, aby tym razem chwycić się siatki rozwieszonej pod sufitem. Przejdź w ten sposób do końca i zeskocz w dół. Zjedź w dół, stań tyłem i w ten sposób zjedź po drugiej pochyłni. Teraz musisz działać szybko - zjeżdżając tyłem chwyć się na sekundę krawędzi, puść się [illegible] od razu wykonaj skok w bok na pochylnię. Zjedź do końca i w ostatniej chwili skocz na ścianę po przeciwnej stronie. Chwyć się na ułamek sekundy i opuść się niżej. Teraz skocz w tył, a powinieneś znaleźć się w bezpiecznym miejscu. Zejdź teraz niżej, aby zabrać cenną apteczkę, a później wykonaj wspinaczkę na samą górę. W pewnym momencie drogę zagrodzą Ci ognie pod pierwszym się przeczołgaj, a teraz podejdź ostrożnie do krawędzi, przesuń się w prawo i wejdź na półkę powyżej - dzięki temu ognie przestaną się palić. Wejdź wyżej, gdzie powinieneś znaleźć apteczkę. Przejdź teraz po daszku do końca i skocz na siatkę rozwieszoną na murze po lewej. Wejdź na samą górę, obróć się i zeskocz do wnęki po przeciwnej stronie. Tam naciśnij przycisk, który otworzy klapę w oświetlonym na czerwono magazynie. Skocz znów na siatkę, wejdź do góry i uważając na ogień przejdź dalej. Pobiegnij korytarzem do końca, a znajdziesz się nad peronem. Wykorzystując dziurę w kracie zeskocz w dół i udaj się do „czerwonego" magazynu. Skacząc ze skrzyni na skrzynię dojdź do otwartej klapy i wdrap się do góry. Zabij oprycha oraz jego psa, idź w prawo a znajdziesz amunicję. W tym samym pomieszczeniu, po prawej stronie, powinieneś zauważyć ciemniejszą płytę. Kiedy na nią stanie[illegible] zapadnie się, wskocz do środka, przeciągnij kamienny blok do siebie, wróć się do góry i wskocz do otworu po drugiej stronie. Pobiegnij do końca, przeczołgaj się niskim korytarzem i pobiegnij w prawo. W pewnym momencie zobaczysz dwa guziki na ścianie po prawej stronie. Otwierają one drzwi w sąsiednim pomieszczeniu. Naciśnij ten po prawej stronie i szybko biegnij korytarzem (użyj sprintu) do pomieszczenia obok do ostatnich drzwi. Naciśnij tam przycisk i używając pochyłni wróć się do dwóch przycisków. Jeszcze raz naciśnij ten po prawej ale tym razem wbiegnij do środkowych drzwi. Wskocz do góry i naciśnij znaleziony tam przycisk. Znów wróć się do dwóch przycisków ale tym razem naciśnij ten po lewej. Najszybciej jak tylko możesz pobiegnij do pierwszych drzwi. Chwyć się siatki rozwieszonej pod sufitem, przejdź do końca, puść się i od razu chwyć się półki poniżej. Zabierz stamtąd kryształ, amunicję i pierwszy z dwóch potrzebnych kluczy. Wskocz do wody, wpłyń do zalanego korytarza, przepłyń nim do końca i udaj się do miejsca z kasami (tam gdzie znajdują się zejścia na perony). Przy jednej z nich możesz zaopatrzyć się w bilet - użyj w tym celu znalezionej monetę. Udaj się ponownie do „czerwonego" pokoju, wejdź na samą górę, przejdź „po suficie" i idź w miejsce, gdzie uciekałeś przed wiertłem. Możesz teraz po nim bezpiecznie przejść na drugą stronę i wskoczyć we wnękę powyżej - znajdziesz w niej drugi klucz. Pobiegnij korytarzem do końca, wskocz w otwór, a znajdziesz się w znanym Ci już miejscu. Zeskocz w dół i skieruj swe kroki do pomieszczenia z kasami. Zejdź teraz na drugi peron, zabij strażnika. Zeskocz na tory i pobiegnij dalej - gdy będziesz zbliżać się do czerwonych świateł - przyśpieszysz (sprint) i wskocz w otwarte drzwi po prawej. Załatw kolejnego strażnika i użyj przycisku, dzięki czemu otworzysz sąsiednie drzwi. Wejdź do tych poprzednich, weź kryształ, a następnie wejdź do znajdujących się najdalej. Naciśnij przycisk na ścianie, a znajdziesz się w małym labiryncie. Aby go przejść musisz tak naciskać przyciski rozmieszczone na ścianach, aby uzyskać dostęp do wyjścia. Nie powinno Ci to sprawić większego kłopotu; musisz tylko odnaleźć wszystkie guziki. Wejdź do obszernej sa[illegible] uważając na pułapki, czyli zapadającą się podłogą idź wzdłuż ściany po lewej stronie do samego końca. Najlepiej zapal flarę, a ujrzysz wszystkie ciemniejsze kwadraty kryjące pod sobą śmiertelne kolce. Dojdź do końca, pod płytą w rogu znajduje się głębsza, pozbawiona kolców dziura. Wskocz do niej, a następnie obróć się w stronę ściany i spróbuj wyjść - wejdziesz w ten sposób do ukrytej lokacji, w której znajdziesz gwiazdę. Wyjdź, idź na wprost i w prawo - zobaczysz tam dwa zamki, do których włóż odpowiednie klucze. Otworzy się przejście obok ukrytej lokacji - wejdź w nie i zabierz młotek. Wróć się kawałek, zabij psa i pobiegnij do przeciwległego końca, gdzie otwarły się kolejne drzwi. Wejdź do środka, zabierz amunicję i wskocz do wody. Przepły[illegible] na brzeg, a później jeden stopień wyżej. Z rozpędu [illegible] prawo, zeskocz w dół, a następnie wdrap się na wyższy stopień. Z niego skocz i chwyć się siatki rozwieszonej pod sufitem - przejdź do wąskiego korytarza po drugiej stronie. Przeczołgaj się wąskim korytarzem, zabij szczura i używając zakupionego [illegible] blokuj sobie drogę. Znajdzie[illegible] nym peronie, gdzie czeka już na Ciebie dwóch facetów, których niezwłocznie [illegible]. Drzwi naprzeciw wejścia otwórz przy pomocy symbolu gwiazdy, wejdź do góry i pozbieraj potrzebne rzeczy. Zejdź niżej, otwórz drzwi drugim symbolem młota i naciśnij przycisk na ścianie. Pobiegnij teraz korytarzem, wskocz do dziury, a znajdziesz się w zabytkowym wagonie. Naciśnij przycisk - spowodujesz „mały" wybuch. Wyjdź z wagonu drugą klapą i pobiegnij korytarzem do samego końca (po drodze możesz jeszcze zboczyć w prawo, aby wziąć apteczkę), a znajdziesz się w kolejnym etapie.

LUD'S GATE

Jeśli choć trochę kumasz j. angielski, to z demka dowiedziałeś się, iż Twoi niedawni przeciwnicy zostali po części Twoimi sprzymierzeńcami. Więc jeśli tylko nie będziesz ich zaczepiać, to nie będą Ci oni sprawiać żadnych kłopotów. Krótko mówiąc - nie strzelaj do nich. Po rozpoczęciu poziomu pobiegnij do korytarza po lewej stronie i w dół do pomieszczenia z dwoma basenikami. Idź na wprost i w przejście po lewej, następnie korytarzem do końca i zjedź po pochyłni do pomieszczenia poniżej. Teraz działaj szybko bo zostaniesz zabity przez kolce - obróć się w prawo, chwyć się krawędzi, podciągnij się i zjedź w dół. Naciśnij przycisk po prawej i wdrap się na półkę po prawej. Po rozwieszonej na ścianie linie wejdź na samą górę. Trochę to potrwa, ale przez ten czas będziesz mógł podziwiać przepiękne widoki (he he). Na górze prze[illegible]

gaj się korytarzem do końca, gdzie znajdziesz amunicję. Następnie wróć się kawałek do miejsca, w którym będziesz mógł swobodnie stanąć i wdrap się na półkę powyżej. Ostrożnie zeskocz na dół, zabij strażnika, a następnie przepchnij kamienny blok do przeciwległej rogu. W ten sposób uzyskasz dostęp do egipskiej „dzielnicy". Aby się do niej dostać wystarczy nacisnąć przycisk na ścianie, załatwić strażnika i pobiec w pierwszy korytarz po prawej. Po drugiej stronie zobaczysz drabinkę i wejście powyżej. Wejdź w nią, idź korytarzem do końca i przepchnij kamienny blok, tak aby zagrodzić nim wejście. Następnie wskocz na niego i przejdź wąskim korytarzykiem powyżej na drugą stronę. Idź teraz w stronę wyjścia - jak zauważysz, jest ono zablokowane, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby wskoczyć na głaz blokujący przejście. Z niego skocz na półkę po lewej i wejdź w korytarzyk, który zaprowadzi Cię do miejsca, gdzie przesuwałeś kamienny blok. Przesuń go ponownie, ale tym razem ustaw go pośrodku. Wróć z powrotem do „egipskiej" dzielnicy przez odblokowane teraz przejście. Wdrap się na najwyższy filar pośrodku lokacji, z niego wdrap się na wystającą półkę i z rozbiegu przeskocz na kolejną półkę wystającą ze ściany. Znajdziesz tam przełącznik, dzięki któremu zostanie przedłużona drabina obok. Wróć się na filar i z rozbiegu skocz tak, aby chwycić się siatki rozwieszonej pod sufitem. Przejdź do końca i w prawo, gdzie znajdziesz kryształ. Chwyć się ponownie siatki i przejdź w drugą stronę, gdzie użyj przycisku aby otworzyć drzwi powyżej. Wróć na dół i wejdź po drabinie na samą górę, przeskocz na półkę, a z niej w przejście w ścianie. Możesz teraz zboczyć na chwilę w lewo, aby pozbierać przydatne rzeczy, po czym idź w drugą stronę. Zjedź po pochyłni wybijając się w ostatniej chwili, aby chwycić się półki po przeciwnej stronie. Przejdź kawałek, zjedź po pochyłni i kiedy spadniesz na zbutwiałą płytę - od razu skocz do przodu. Znajdziesz się obok dwóch posągów, weź z ziemi ornament (Embalming Fluid) i

Teraz następuje trudny moment do wyboru - jeśli chcesz znaleźć wszystkie sekrety, wchodzisz w przejście na wprost. Ale jeśli nie interesują Cię one, możesz nie wchodzić do środka, lecz od razu zająć się główną przygodą. Wybór należy do Ciebie, a ukryte sekrety opiszę w ramce.

Chwyć się krawędzi i opuść się w dół, staraj się trzymać cały czas naciśnięty „X", ażeby złagodzić opadanie. Po dluuuugim locie znajdziesz się w zbiorniku wodnym. Nie będziesz miał zbytnio dużego wyboru gdzie płynąć, szczególnie że prąd jest bardzo silny i sam Cię pokieruje. Wyjdź na brzeg, zabierz amunicję i wskocz do drugiego zbiornika. Popłyń podwodnym korytarzem do samego końca, gdzie powinieneś znaleźć dźwignię otwierającą klapę, znajdującą się nieopodal. Wpłyń tam, wyjdź na brzeg, później w górę i użyj przycisku na ścianie. Wskocz z powrotem do wody i wpłyń w nowo otwarte przejście, popłyń do końca, zaraz naprzeciwko podwodnego tunelu wyjdź na brzeg i od razu wykonaj skok w tył. Zabij strażnika i zabierz klucz, który pozostawi. Możesz teraz trochę rozejrzeć się po okolicy w poszukiwaniu apteczek oraz amunicji, ale jeśli ich nie potrzebujesz, to gramy dalej.. Przejdź do lokacji obok, idź do samego końca i wskocz do wody. Wpłyń w podwodny korytarz i wyciągnij harpun, gdyż zaraz zaatakuje Cię nurek. Zabij go kilkoma celnymi strzałami i wróć się, aby zaczerpnąć powietrza. Ponownie wpłyń w tunel, popłyń do samego końca, gdzie załatw krokodyla, tylko uważaj, żeby Cię nie dziabnął. Znajdziesz się w większym pomieszczeniu z kilkunastoma wyjściami. Najpierw popłyń do wejścia, które znajduje się na prawej ścianie - u góry, po lewej, w którym będziesz mógł zaczerpnąć powietrza. Teraz przed każdą następną operacją musisz wrócić w to miejsce, gdyż w przeciwnym wypadku zabraknie Ci powietrza. Możesz najpierw zwiedzić małe wnęki, w których możesz znaleźć kilka potrzebnych rzeczy. Następnie wpłyń w korytarz świecący na czerwono (od miejsca z powietrzem w lewo) i przełącz znajdującą się tam dźwignię. Wróć po powietrze i wpłyń w przejście po przeciwnej stronie (u góry, po lewej), gdzie wpłyń w otwarty korytarz, odnajdź i użyj dźwignię, a następnie wróć się po powietrze. Wpłyń w kolejny korytarz, gdzie znajdziesz ostatnią już dźwignię, po jej przełączeniu pojawi się kilku wrogo nastawionych nurków - załatw ich czym prędzej, nabierz powietrza i popłyń korytarzem, z którego oni przypłynęli (na prawo od korytarza z powietrzem). Po przepłynięciu przez otwartą kratę popłyń tunelem na samą górę (powinno Ci wystarczyć powietrza, ewentualnie zmarnuj jedną apteczkę). Wyjdź na brzeg, wskocz do małego baseniku z wodą i przełącz dźwignię, aby wyłączyć ognie palące się na podestach. Wróć na brzeg i skacząc z podestu na podest przedostań się na drugi koniec. Przejdź korytarzem, później ostrożnie omiń ruchome „młoty" i idź do samego końca. Stań w rogu pod ścianą, obróć się w stronę zbiornika z wodą i skocz z rozpędu tak, aby chwycić się sufitu. Ustaw się nad ukrytym przejściem w wodospadzie, puść się i zaraz potem chwyć się krawędzi przejścia. Otwórz drzwi przy pomocy klucza i naciśnij przycisk znajdujący się na końcu korytarza. Wróć się, weź głęboki oddech i skocz z powrotem do zalanego tunelu. Popłyń do lokacji z wieloma wyjściami i wpłyń w korytarz bijący czerwonym światłem później w lewo i przez otwarte przejście. Wyjdź na brzeg, uważając na wahadła przejdź na drugą stronę i wskocz w korytarz. Zaraz na jego początku, u góry, po lewej stronie zobaczysz wąski korytarzyk przeczołgaj się nim do samego końca. Skocz z rozbiegu i chwyć się krawędzi wejścia po drugiej stronie. Przejdź kolejnym korytarzem do końca i znów skocz z rozbiegu na drugą stronę. I już prawie skończyłeś ten poziom wystarczy że przejdziesz korytarzem do samego końca i zjedziesz po pochyłni. Czas na rozprawę z kolejnym, drugim już bossem.

THE CITY

Krótki poziom, sprowadzający się do rozwalenia babki. Choć trzeba się przy nim trochę natrudzić. No to zaczynamy. Przebiegnij przez otwarte drzwi i w prawo. Ważne jest teraz, aby większość ruchów wykonywać w momencie, kiedy przeciwnik się „ładuje" - słychać wtedy charakterystyczny dźwięk. Wbiegnij po pochyłni do góry, wdrap się na filar, odwróć się i skocz z rozbiegu na drugą stronę. Chwyć się krawędzi i podciągnij się do góry. Wdrap się wyżej (w prawo) przebiegnij na drugą stronę, naciśnij przycisk i szybko wróć z powrotem, aby uniknąć ognia. Nad metalowym filarem, na który przed chwilą skakałeś, otwarło się przejście - wejdź więc tam i pobiegnij na drugą stronę, schowaj się za filarem z drabiną. Poczekaj, aż gościówa zacznie ładować energię, szybko wskocz na drabinę i wejdź do góry. Weź apteczkę, przejdź na czworakach przez korytarzyk, odwróć się i wdrap się wyżej. Skocz z rozbiegu i chwyć się półki po przeciwnej stronie. Idź na wprost, aż zobaczysz po prawej skrzynkę z bezpiecznikami, rozwal ją kilkoma strzałami, a załatwisz w ten sposób gościówę. Nie możesz jednak przejść po moście, gdyż jest on pod napięciem. Wróć się więc do miejsca, w którym się czołgałeś i skocz z rozbiegu na drugą stronę. Wdrap się na drewnianą skrzynię, później w prawo, przejdź kawałek i zeskocz w dół. Powinieneś znaleźć tam główny wyłącznik prądu. Naciśnij go i zabierz drugi artefakt. No i na tym kończy się Twoja wizyta w Londynie, czas wsiąść w samolot i udać się na pustynię.

NEVADA

NEVADA DESERT

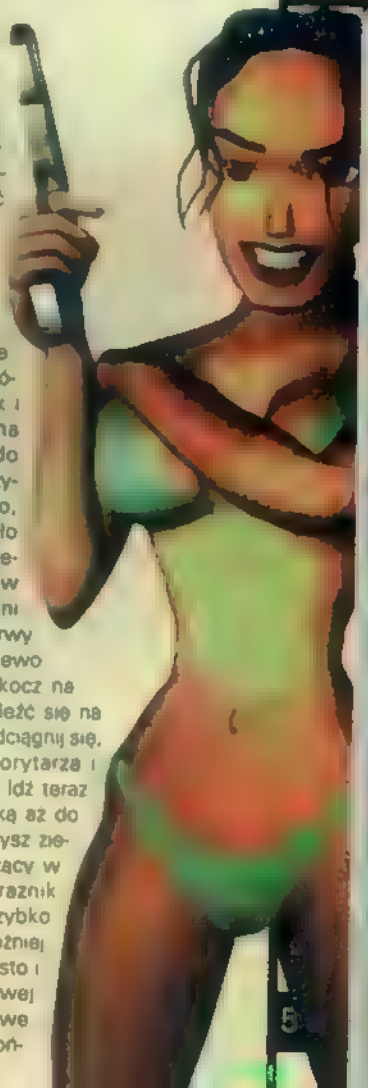
W tym świecie główne niebezpieczeństwo stanowią sępy oraz jadowite węże. Po ukąszeniu przez węża musisz użyć apteczki jako odtrutki. Po rozpoczęciu poziomu zabij węża i zabierz rakietę. Przebiegnij przez wodę wejdź w wąski korytarzyk, pobiegnij nim do końca i idź w prawo. Przesuń głaz, weź amunicję, podciągnij się do góry i wejdź do samego końca. Wykonaj dwa długie skoki na drugą stronę, później w prawo a znajdziesz się na otwartej przestrzeni. Od razu

idź w prawo do końca i skocz z rozbiegu na półkę skalną obok. Pobiegnij nią do końca, zabij węża czającego się w krzakach i znów wykonaj długi skok na kolejną półkę. Znów pobiegnij do końca, zeskocz na dół, pobiegnij dalej i weź apteczkę z wnęki po prawej stronie. Wróć się kawałek i z rozbiegu skocz na skałę po drugiej stronie. Chwyć się krawędzi, a następnie wejdź na samą górę, gdzie rozpraw się z wężem. Przebiegnij ostrożnie na drugą stronę (uważaj, abyś nie spadł, bo będziesz musiał grać od początku), a następnie wdrap się na zbiornik wodny i wskocz do środka. Popłyń w jedynym możliwym kierunku, wyjdź na powierzchnię, przejdź kawałek, aż znajdziesz się na końcu ścieżki. Po lewej stronie zobaczysz wodospad do którego musisz się dostać, ale nie będzie to takie łatwe. Skocz na półkę po prawej stronie (w przeciwną stronę niż wodospad), z niej na kolejną i pobiegnij do końca. Wdrap się na górę i stamtąd skocz z rozbiegu na drugą stronę rzeki. Chwyć się chropowatej ściany i wejdź na samą górę. Przejdź po półce skalnej w lewo, a z niej na kolejną półkę, gdzie od razu zabij węża czającego się w krzakach. Wejdź do góry, przejdź do końca i skocz na półkę po prawej (tylko uważaj na dziurę - jeśli spadniesz do wody, musisz popłynąć w stronę wodospadu i znaleźć wyjście na brzeg niedaleko niego, i wykonać całą wspinaczkę od początku; w sumie ma to też i swoją dobrą stronę, gdyż na dnie rzeki znajduje się kilka ciekawych rzeczy). Chwyć się teraz krawędzi półki od strony rzeki, puść się i od razu naciśnij „X", aby złapać się szpary poniżej. Przejdź do końca w lewo i podciągnij się kiedy będziesz mógł. Zobaczysz detonator, ale żeby go użyć - musisz posiadać klucz, więc idziemy dalej (możesz również zabrać niebieski diament i zapisać stan gry). Skocz na pochyłą półkę skalną i chwyć się krawędzi. Przejdź do końca w lewo i podciągnij się. Obróć się, skocz na drugą półkę i kiedy będziesz zjeżdżać po pochyłej półce - wybij się z jej końca i chwyć się szczeliny po drugiej stronie. Przejdź do końca w prawo, puść się kiedy kamery zmienią położenie, i od razu wykonaj skok do tyłu. Uff, wreszcie na stabilnym podłożu, uważaj tylko, abyś nie wpadł do wody, bo prąd ściągnie Cię na dół wodospadu. Musisz teraz wykonać kilka skoków z rozbiegu na półki skalne, aby dostać się do większej lokacji z tamą wodną. Podejdź do tamy, zabij strażnika i wdrap się po drabince na samą górę. Pobiegnij wzdłuż pustego na razie koryta rzeki do końca. Wskocz do wody i przełącz dźwignię, aby otworzyć kratę po drugiej stronie, gdzie znajdziesz amunicję. Zaczerpnij powietrza i popłyń w lewo, następnie w prawo do końca. Znajdziesz tam kolejną dźwignię, która otwiera przejście na dnie rzeki. Wpłyń w nie, przełącz dźwignię znajdującą się zaraz na początku podwodnego korytarza, popłyń dalej, przełącz kolejną dźwignię znajdującą się za rogiem i przepłyń korytarzem do samego końca. Wyjdź na powierzchnię i przełącz ostatnią już dźwignię, aby otworzyć tamę. Wskocz do wody, wyjdź na brzeg w miejscu z którego przyszedłeś i pobiegnij do tamy wodnej. Zejdź na dół, obejdź tamę i udaj się do windy znajdującej się po prawej stronie. Zabij strażnika, weź niebieski kryształ oraz klucz do detonatora leżący w windzie. Możesz teraz wrócić w okolice wodospadu (tak jak przyszedłeś - skacz z półki na półkę). Gdy znajdziesz się tuż nad wodospadem, skocz z rozbiegu w lewą stronę, a znajdziesz się na pochyłej półce. Chwyć się krawędzi, przejdź do końca w prawo, puść się i zaraz potem chwyć się krawędzi poniżej. Skocz teraz i chwyć się chropowatej ściany, wejdź do góry i podejdź do detonatora. Użyj klucza - w ten sposób spowodujesz wybuch - i zaraz potem skocz w bok, aby uniknąć toczącego się kamienia. Zejdź w dół do nowej lokacji, wskocz na półkę naprzeciw wejścia, obróć się, skocz na kolejną półkę, przejdź do końca, znów skok i podciągnięcie się w górę - znajdziesz się obok bazy wojskowej. Zejdź na dół, obiegnij ją i wejdź w mały korytarzyk na wprost. Przeczołgaj się, wejdź do góry i wskocz do wody. Odnajdź tam dwie dźwignie, które użyj, a następnie wróć do bazy wojskowej. Pobiegnij teraz w lewo, zjedź w dół i wejdź do małego pomieszczenia po prawej. Znajdziesz tam dźwignię, której oczywiście użyj. Wróć się do góry, znów wejdź w wąski korytarzyk, przejdź do końca, ale tym razem zeskocz w dół. Zabij strażników, wejdź po drabinie do góry, wskocz do wody i przepłyń na półkę obok. Zobaczysz otwarte drzwi, przez które wykonaj skok ponad ogrodzeniem, a znajdziesz się wewnątrz bazy wojskowej. Uważaj na ogrodzenie, gdyż jest pod napięciem i dotknięcie go skończy się śmiercią. Idź do drugiego hangaru, zabij strażników, wsiądź na motor i wjedź na dach drugiego budynku - jest to trochę trudne, ale powinno Ci się udać, może nie za pierwszym razem, ale za drugim lub trzecim na pewno. Zabierz z dachu klucz, zjedź na dół i wejdź do budynku, po którym przed chwilą buszowałeś. Użyj klucza, aby otworzyć drzwi obok, zabij strażnika, wejdź do środka i naciśnij przycisk. Wsiądź na motor, podjedź do głównej bramy, naciśnij przycisk aby otworzyć wrota i wyjedź z bazy. Zjedź na dół, rozpędź się i przeskocz ponad ogrodzeniem do kolejnej bazy.

HIGH SECURITY COMPOUND

Skok okazał się niezbyt fortunny, a strażnicy zabrali Cię do więzienia. Rozpoczynasz ten poziom praktycznie bez niczego (oprócz niebieskich kryształów). W walce ze strażnikami pomocni okażą się więźniowie, których będziesz uwalniać. Ale nie denerwuj ich zbytnio, bo i oni staną się Twoimi wrogami. Dobra, tyle uwag na temat tego poziomu, lecimy dalej.

W celi podejdź do okna, aby zwrócić uwagę strażnika. Gdy tylko wejdzie do celi, obróć się, szybko wybiegnij z celi i otwórz drzwi obok (przy pomocy przycisku), a uwolniony więzień zajmie się już strażnikiem. Otwórz teraz wszystkie cele, aby uwolnić pozostałych więźniów, a następnie wejdź do tej, której drzwi były już otwarte. Po lewej stronie znajdziesz skrzynię, którą popchnij - znajdziesz niski korytarzyk po lewej. Przeczołgaj się do końca, a zobaczysz następną skrzynię. Popchnij ją, a po prawej, u góry zobaczysz wejście na dach - wejdź do góry. Uważając na zasieki przebiegnij do końca, gdzie naciśnij przycisk aby otworzyć właz za Tobą. Wejdź na ścieżkę po lewej i zejdź po drabinie w dół, mniej więcej do połowy. Po lewej stronie zobaczysz ciemny korytarz, w który wejdź. Pobiegnij do końca omijając pierwszą zapadnię, wskocz do drugiej. Znajdziesz się w pokoju kontrolnym. Naciśnij przycisk i zobacz jak więźniowie rozprawiają się ze strażnikiem. Następnie podejdź do niego i zabierz kartę dostępu. Przy jej pomocy otwórz drzwi po drugiej stronie korytarza i odnajdź jadalnię. Stojąc przed wejściem do jadalni pobiegnij w lewo do drzwi, które otwórz przyciskiem na ścianie. Przebiegnij przez kibel, otwórz następne drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu z dwoma skrzyniami. Podejdź do tej, którą można ruszać - przesuń ją pod dziurę w suficie koło wejścia. Wejdź do góry, przeskocz przez rurę i naciśnij przycisk po prawej stronie. Wróć się do dziury, a zobaczysz, że pomieszczenie poniżej zostało zalane przez wodę. Wskocz do dziury i popłyń do przeciwległego rogu, gdzie znajduje się druga dziura - wyjdź na powierzchnię. Podejdź do kolejnej dziury znajdującej się nad kuchnią, a zobaczysz, że pali się tam ogień. Wejdź więc w czerwony korytarz po prawej, pobiegnij nim do końca, później przebiegnij po dachu (uważaj na zasieki) i zeskocz w dół. Wejdź do żółtego pomieszczenia, gdzie naciśnij przycisk, aby wyłączyć ogień w kuchni. Wróć się tą samą drogą, aż do dziury nad kuchnią, i zeskocz w dół. Podejdź do drzwi i otwórz je, wyjdź z kuchni, później otwórz drzwi po prawej i na końcu te po lewej. Gdy je otworzysz, zacznie ścigać Cię strażnik, musisz teraz szybko pobiec aż do początku poziomu (przez jadalnię), gdzie zajmą się nim więźniowie. Następnie wróć do pokoju, z którego wybiegł strażnik i naciśnij przycisk na wprost. Wróć się do kuchni, wskocz do szybu wentylacyjnego, ostrożnie przejdź koło wentylatorów i weź niebieski kryształ. Zjedź w dół, na końca pochyłni skocz i chwyć się wyrwy w ścianie. Przejdź w lewo opuść się i szybko skocz na drugą stronę, aby znaleźć się na stabilnym podłożu. Podciągnij się, wejdź do niskiego korytarza i przejdź nim do końca. Idź teraz jedyną możliwą ścieżką aż do momentu, gdy zobaczysz zielony korytarz prowadzący w górę. Poczekaj aż strażnik przejdzie w lewo i szybko pobiegnij w górę, a później w prawo. Idź dalej prosto i gdy zobaczysz po prawej stronie czujniki laserowe - udaj się w lewo do koń-



ca i na sam dół. Otwórz celę po lewej stronie i wróć się na górę, poczekaj aż uwolniony więzień zabije strażnika i weź klucz pasujący do zamka koło drzwi. Wejdź do środka, zabierz amunicję oraz apteczkę, a następnie naciśnij przycisk na ścianie, aby wyłączyć czujniki laserowe. Wyjdź z pomieszczenia, przejdź koło czujników i zejdź po drabinie na sam dół. Biegnij dalej korytarzem i gdy zostaniesz zauważony przez strażnika - pobiegnij szybko kolejnym korytarzem na niższy poziom, gdzie otwórz celę i poczekaj aż więzień załatwi strażnika. Weź kartę dostępu, wróć się na otwarty teren i otwórz drzwi znajdujące się po drugiej stronie (przy pomocy zdobytej karty dostępu). Idź w dół - gdy zobaczysz strażnika, wczołgaj się w korytarz po lewej stronie i przejdź do pomieszczenia poniżej. Szybko podbiegnij do przełącznika na filarze, aby włączyć laser oraz otworzyć przejście. Przeskocz nad laserem do przejścia (nie możesz dotknąć lasera, gdyż Cię zabije) i pobiegnij do końca, zeskocz niżej, a później na sam dół (chwyć się krawędzi i puść się) - wiem, wiem, zabierze to trochę energii, ale jest to najszybszy sposób na dostanie się niżej, a apteczek masz chyba pod dostatkiem. Odnajdź drabinę, wejdź po niej i pobiegnij korytarzem do końca. Zobaczysz tam strażnika, który Cię zauważy, ale nic nie powinien Ci zrobić (musisz działać szybko). Pobiegnij w prawo i jeszcze raz w prawo do zielonego korytarza - na jego końcu znajdziesz klucz. Wróć się, zejdź po drabinie i wejdź w czerwony korytarz. Zejdź po drabinie, pobiegnij w lewo, użyj klucza na zamku, aby wyłączyć turbinę wodną, wejdź po drabinie znajdującej się obok do góry i wskocz do wody. Wpłyń w podwodny korytarz, zabierz niebieski kryształ i popłyń zalanym korytarzem do samego końca, otwórz drzwi za pomocą dźwigni obok i wypłyń na powierzchnię. Musisz się wynurzyć tuż koło lewej ściany, gdyż w przeciwnym wypadku zostaniesz zabity przez lasery. Przeskocz nad nimi i biegnij dalej. Znajdziesz się w większej hali, wdrap się na pudła po lewej, idź korytarzem, otwórz drzwi za pomocą przycisku - będziesz w pomieszczeniu, w którym znajdziesz swoją broń, amunicję i apteczki. Wróć się do większej hali, ale uważaj na czujniki laserowe - przejdź tuż obok ściany. Pobiegnij teraz w górę pobliskim korytarzem, zabijając po drodze wszystkich strażników - przy jednym z nich znajdziesz klucz. Wejdź po drabince z lewej strony, otwórz drzwi przy pomocy znalezionego przed chwilą klucza, zabij strażnika i naciśnij przycisk po prawej. W ten sposób uruchomisz transporter, który zwiezie skrzynie na dół. Drugiego przycisku nie ruszaj, gdyż wpuścisz w ten sposób więcej strażników. Zeskocz na dół i zejdź na sam dół. Wdrap się na skrzynię, z niej na półkę powyżej, chwyć się siatki rozwieszonej pod sufitem i przejdź do półki po prawej. Z niej wdrap się na górę, szybko zabij strażnika i zabierz klucz, który znajdziesz przy jego ciele. Weź jeszcze kryształ i wróć się na dół, tam otwórz ostatnie drzwi przy pomocy klucza i pobiegnij dalej. Zabij strażników i wsiądź na „pakę" samochodu, aby odjechać do „Strefy 51".

AREA 51

Kluczową sprawą w tym poziomie jest to, aby zabijać strażników zaraz jak Cię zauważą. Nie będą Cię oni atakować, lecz pobiegną włączyć alarm, który sprowadzi większą ich ilość.

Wyjdź z ciężarówki i wejdź na skrzynie po lewej stronie. Zabierz dobra tam leżące i idź dalej. Zabij strażnika, wejdź do pomieszczenia po lewej i zabierz amunicję, karabin oraz apteczki. Wróć się kawałek, naciśnij przycisk na ścianie - uniesie się krata obok, a Ty będziesz mógł wczołgać się do środka. Zabierz apteczkę leżącą po prawej stronie i idź dalej. Gdy przejdziesz wąskim korytarzykiem, w żadnym wypadku nie wstawaj, gdyż zabiją Cię ruchome lasery. Poczekaj aż pojadą one w prawo i szybko przeczołgaj się w lewo, aby zabrać apteczkę. Poczekaj na odpowiedni moment i przeczołgaj się na drugą stronę, wejdź po drabinie. Przeczołgaj się kolejnym korytarzykiem, poczekaj aż strażnik pójdzie w prawo, wyjdź, zabij go zanim włączy alarm. Otwórz celę za pomocą przełącznika na ścianie, następnie pobiegnij w przeciwną stronę, przeczołgaj się pod pierwszymi czujnikami laserowymi. Obróć się w prawo i wczołgaj się w kolejny niski korytarz. Pobiegnij korytarzem do końca, przeskakując nad kolejnym czujnikiem - na końcu korytarza zabij strażnika, podejdź do przełącznika i naciśnij go, aby otworzyć właz pod Tobą. Szybko zabij strażnika biegnącego włączyć alarm. Pozbieraj wszystkie rzeczy leżące wokoło i zejdź niżej. Obejdź filar, użyj przełącznika, a następnie stań na zapadni, aby spaść niżej. Zabij strażnika, wczołgaj się w otwarte przejście, przejdź do końca i stań na kolejnej zapadni, aby spaść niżej. Podejdź do celi, otwórz ją i wejdź do środka - kiedy więzień zajmie się strażnikiem, Ty wczołgaj się w ciemny korytarzyk i zabierz apteczkę. Pobiegnij do przeciwległego końca korytarza. Kiedy zobaczysz rozwidlenie dróg, wybierz dowolną z nich i uważając na czujniki zejdź niżej. Zabij strażnika, naciśnij przycisk, a otworzą się drzwi obok oraz wybiegnie kilku komandosów - szybko ich rozwal i wejdź do środka. Naciskając przycisk po lewej stronie otworzysz przejście w pomieszczeniu naprzeciwko. Wczołgaj się więc do środka, przejdź do końca i pobiegnij korytarzem. Zabij strażnika, który się zjawi, a kiedy zobaczysz rozwidlenie dróg - pobiegnij najpierw w prawo. Zabij snajpera stojącego po drugiej stronie, później podejdź do niego i zabierz mu dysk (Code Clearance Disk), następnie wróć się do rozwidlenia dróg i udaj się drugim korytarzem. Zeskocz na dół, przeskocz nad czujnikami laserowymi i włóż dysk do komputera po prawej. Obróć się, wejdź na platformę naprzeciwko, przejdź koło ruszającego się dźwigu, a następnie przeskocz na drabinę naprzeciwko. Wejdź do góry, skocz w tył i zabij strażnika czającego się w rogu. Podejdź do niego (przeskocz w miejscu, gdzie na suficie nie ma belki) i zabierz mu klucz. Wróć się teraz do pomieszczenia z rakietą (to tam, gdzie zabiłeś strażnika i zabrałeś dysk), zeskocz na dół i wejdź w korytarz, który tam się znajduje. Przebiegnij nim do końca (nie wskakuj na razie do dziury) i przy pomocy znalezionego przed chwilą klucza otwórz drzwi po prawej. Wejdź do środka, zabij strażnika i zeskocz w dół koło toru (tylko nie wskakuj na niego, bo jest pod napięciem). Pójdź do końca w lewo, później po drabinie w górę i naciśnij przycisk po lewej, aby przywołać pociąg. Zeskocz w dół, przeczołgaj się pod torami i pobiegnij w prawo. Wejdź po kolejnej drabinie do góry, weź amunicję i skocz na pociąg. Z niego wskocz w korytarz powyżej, przebiegnij przez pierwsze kraty i stań przed drugimi. Chwyć się sufitu i przejdź nad nimi, a następnie pobiegnij do końca korytarza i zeskocz w dół. Z rozbiegu przeskocz nad torami i pobiegnij za strażnikiem, co by go szybko zabić. Obiegnij statek UFO dookoła (uważaj na czujniki laserowe), przejdź przez skrzynie i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zabij strażnika, wejdź na konsolę sterującą i wskocz na platformę powyżej. Znajdziesz tam przycisk otwierający pierwszą część przejścia. Naciśnij go, zeskocz na konsolę, przebiegnij na przeciwległy jej koniec i wskocz na drugą platformę, gdzie znajdziesz drugi przycisk, który również naciśnij. W ten sposób otworzysz na krótki czas drzwi, ale również wpuścisz kilku strażników. Zabij ich i ponownie wykonaj operację z przyciskami, aby bezpiecznie wbiec do kolejnej lokacji. Zabij strażnika czającego się po lewej stronie i podejdź do sześciu przełączników. Użyj dwóch pierwszych od prawej strony oraz drugiego od lewej, aby otworzyć drzwi do UFO. Wróć się do korytarza biegnącego wokół UFO i odnajdź otwarte wejście. Podejdź do drabiny po prawej stronie, naciśnij przycisk, wejdź na samą górę i skocz do tyłu. Musisz się teraz dostać na pomost poniżej, z niego na statek UFO i zabrać kody startowe. Zeskocz na ziemię i wróć się aż do tej dziury w podłodze koło wejścia na peron (wcześniej ją omijałeś). Zeskocz na dół, przejdź korytarzem do sterowni i stań przed komputerem. Włóż dysk do komputera i od razu wykonaj skok w lewo, obróć się i pobiegnij sprintem na wprost - w ten sposób unikniesz śmiercionośnego ognia. Udaj się teraz do silosu, w którym stała rakieta, wejdź po drabinie do góry, później ponownie do góry i zabij strażnika. Biegnij teraz jedyną możliwą drogą omiń wszystkie zabezpieczenia i czujniki oraz zabij wszystkich strażników, którzy wejdą Ci w drogę - przy jednym z nich znajdziesz klucz do statku UFO. Będąc na sa-

mej górze, idź do pomieszczenia po prawej i użyj przełącznika tam się znajdującego. Wróć się na otwarty teren i wskocz do wejścia, które otworzyło się w ziemi. Pobiegnij korytarzem do końca, a później do lokacji ze statkiem UFO. Wejdź w drzwi na wprost, a następnie użyj ostatniego już dysku, aby otworzyć wejście do statku. Używając otwartego włazu pod statkiem wejdź do środka i przejdź na samą górę statku. Po drodze zabij kilku strażników czających się w ciemnościach, a na końcu zabierz kolejny artefakt leżący na środku.

WYSPY POŁUDNIOWEGO PACYFIKU

COASTAL VILLAGE

Poziom ten rozpoczynasz w wodzie. Popłyń w prawo i zabierz z dna klucz. Wróć się, popłyń w dół i wyjdź na brzeg. Wejdź po skałach do domku i przy pomocy klucza otwórz wejście w podłodze. Zejdź na dół i od razu pobiegnij sprintem do końca korytarza, aby ominąć pułapkę. Skocz z rozpędu na kamień naprzeciwko, z niego skocz na następny, wejdź wyżej, chwyć się lian rozpiętych pod sufitem i przejdź na drugą stronę. Obróć się w prawo, skocz na kamień, przejdź ścieżką do końca. Zabij gostka, który do Ciebie strzela zatrutymi strzałkami, wejdź po kamieniach na samą górę, obróć się i skocz na półkę naprzeciw. Przejdź do końca, znów chwyć się lian pod sufitem, przejdź do końca i opuść się w dół. Przebiegnij przez most, obróć się w lewo, skocz na pochyłnię i wybij się z niej pod koniec zjazdu. Przejdź do końca, skocz na drabinę i wejdź do góry, skąd zabij kolejnego gostka. Chwyć się krawędzi, przejdź w lewo, weź niebieski kryształ. Idź dalej, znów chwyć się krawędzi i przejdź w lewo, aż będziesz mógł się podciągnąć. Wejdź w korytarz, przejdź przez most i wejdź do budowli. Teraz kucnij i przeczołgaj się w lewo, aby ominąć śmiertelnych ostrzy. Znajdziesz się w większym pomieszczeniu, lecz nie podchodź do światła. Idź w prawo i jeszcze raz w prawo, gdzie znajdziesz przycisk wyłączający zabezpieczenia. Przejdź teraz na drugi koniec komnaty, weź kryształ i zejdź na dół po pochyłni do wioski. Przebiegnij przez wioskę zabijając po drodze wszystkich przeciwników oraz zwiedzając budynki, w których znajdziesz kilka przydatnych rzeczy. Przebiegnij wąską ścieżką do jeziora pełnego błota i stań na brzegu. Obróć się w lewo, przejdź wzdłuż muru, przeskocz przez kamień i przekręć zawór, aby podnieść zapadnię blokującą drogę do dalszej części wioski. Wróć się, odnajdź drugą wąską ścieżkę i pobiegnij dalej. Zabij kolejnych strażników czających się za domkami, wróć się kawałek i pobiegnij w prawo. Wdrap się na pomost powyżej, wejdź do jednego z domków, znajdziesz zawór, który użyj. Zeskocz w dół, wejdź po drabinie do domku na drzewie, stań na krawędzi okna i skocz na dach po drugiej stronie. Kiedy na niego spadniesz, to od razu wybij się ponownie, aby wylądować na drewnianym pomoście. Wejdź do środka, zabij gostka i pobiegnij w prawo. Znów wyskocz przez okno, pobiegnij ścieżką do samego końca. Gdy zobaczysz otwór w ziemi, obróć się w prawo, podejdź do krawędzi, chwyć się lian pod sufitem i przejdź trzymając się ich do samego końca. Opuść się na dach, przejdź do domku nieopodal i przekręć kolejny zawór. Wróć się teraz aż do korytarzyka z ogniami (tam, gdzie skakałeś z dachu na drewnianą platformę), przez które będziesz mógł teraz spokojnie przejść. Naciśnij guzik na ścianie, a otworzą się drzwi i pojawi się strażnik, którego szybko unicestw. Wbiegnij w korytarz, z którego wybiegł strażnik i biegnąc sprintem bezpiecznie omiń pułapkę. Pobiegnij do końca, zjedź tyłem po pochyłni chwytając się krawędzi i opuść się niżej. Podejdź do jeziorka, wskocz do niego i popłyń podwodnym korytarzem do samego końca. Uważaj po drodze na aligatora, jeśli szybko popłyniesz, to nic C. nie zrobi. Wyjdź na samą górę, pobiegnij do końca i skocz do domku na drzewie.

CRASH SITE

Kolejny poziom rozpoczynasz po obejrzeniu krótkiego wstępu i otrzymaniu mapy pobliskich bagien. Aha, napotkani żołnierze nie będą Cię atakować do czasu, aż Ty ich nie zaatakujesz, zostaw więc ich lepiej w spokoju.

Zeskocz na ziemię, podejdź na brzeg bagien i posługując się mapą (dostępną w Inventory) przejdź na drugi koniec. Pamiętaj, aby zawsze oddawać precyzyjne skoki z rozbiegu. Będąc na drugiej stronie pobiegnij ciemnym korytarzykiem, później na wprost - kiedy będziesz szedł przez mgłę, zaatakuje Cię po raz pierwszy dinozaur. Rozwal go kilkoma celnymi strzałami i idź dalej. Wskocz w przejście powyżej, a dojdziesz do wraku samolotu. Rozwal dinozaura atakującego z lewej strony i pobiegnij w prawo. Obok drzewa możesz wejść do ciemnego korytarzyku, po przejściu którego możesz znaleźć kilka przydatnych rzeczy. W wyjście otworzysz przełączając wszystkie dźwignie ukryte we wnękach. Biegnij dalej, aż dojdziesz do wodospadu. Po prawej stronie zobaczysz ciemny korytarzyk, w który wejdź - przejdź na drugą stronę. Od razu wdrap się na skały po prawej, następnie po lianach do góry i skocz na gałąź drzewa. Zabij dinozaura, skocz na ścianę i przejdź do końca w prawo, aż będziesz mógł się podciągnąć. Idź ścieżką do końca, wskocz na kolejną gałąź, zabij dinozaura, a następnie strzel do martwego zwierzaka wiszącego na linie. Wpadnie on do wody, stając się znakomitym pokarmem dla piranii pływających w niej. Wskocz następnie w tonę, przełącz dźwignię i wyjdź na drugi brzeg. Pobiegnij do otwartego korytarza, zabij wszystkie dinozaury i z pomocą flary odnajdź i przełącz wszystkie trzy dźwignie. Następnie wejdź na półkę powyżej, zabierz pierwszy klucz do samolotu i wróć się do korytarza, którym doszedłeś w miejsce lądowania samolotu. Pobiegnij w drugą stronę, odnajdź wąski korytarzyk w ścianie i idź dalej. Zostaw komandosa i dinozaury w spokoju - biegnij dalej. Gdy dotrzesz do wody, udaj się w prawo i zabierz drugi klucz z nasypu. Gdy to uczynisz, zjawi się mega dinozaur, którego musisz rozwalić. Nie będzie to jednak takie proste, zrób więc tak, ostrzeliwując go pobiegnij do wody, później w lewo i do końca, gdzie zobaczysz wnękę z dźwignią - użyj jej (to tak na zapas). Możesz teraz tą wnękę potraktować jako bazę i gdy dinozaur odejdzie kawałek, wyjdź z niej, oddaj kilka strzałów i szybko wróć. Po kilku chwilach zwierz padnie. Wyjdź z wnęki i pobiegnij na przeciwległy koniec groty, gdzie znajdziesz drugą dźwignię, którą użyj. Wróć się, zabij po drodze małe dinozaury, które w międzyczasie się zjawiły, i wróć przed wrak samolotu. Idź teraz w lewo do końca, wskocz na półkę powyżej, z niej chwyć się lian rozwieszonych pod sufitem i przejdź do końca. Opuść się, przejdź kawałek i chwyć się kolejnych lian, tym razem rozwieszonych na drzewie. Wdrap się na samą górę, znów chwyć się lian i idź aż do momentu, gdy kamera się oddali - wtedy opuść się. Zejdź po drabince w dół, później do końca w lewo i gdy będziesz mógł - podciągnij się. Przejdź korytarzem do końca, chwyć się belek rozwieszonych pod sufitem i dojdź do przejścia w ścianie. Będąc na górze opuść się, zeskocz na półkę poniżej i użyj dźwigni ukrytej za rogiem. Chwyć się ponownie belek, przejdź do końca i do wnęki w ścianie - tam użyj drugiej dźwigni. Skocz teraz na filar stojący pośrodku komnaty, z niego na półkę i ponownie przełącz pierwszą dźwignię. Otworzy się nowa droga, więc chwyć się belek i idź do samiuśkiego końca, dojdź do ściany (naprzeciw wyjścia), zejdź po drabince na sam dół i skocz w tył, aby wylądować na półce z ostatnią dźwignią. Z półki skocz na drabinę, wejdź do wnęki po prawej stronie, z niej skocz na pochyłnię obok wyjścia, chwyć się krawędzi, przejdź w prawo, podciągnij się i skocz w tył, aby znaleźć się znowu na filarze pośrodku. Wykonaj teraz raz jeszcze wędrówkę po belkach, ale tym razem do samego końca. Skocz z rozbiegu na półkę, z niej na samolot i wejdź do środka. Wejdź do kabiny, użyj kluczy w odpowiednich zamkach i zejdź niżej. Podejdź do karabinu i z jego pomocą rozwal wszystkie dinozaury, które

będą Cię atakować (a będzie ich trochę). Ostrzelaj również teren za wodą po lewej stronie, co by zburzyć trochę muru i utorować sobie dalszą ścieżkę. Po załatwieniu spraw ze zwierzakami, przeskocz na drugi brzeg rzeki, wdrap się do góry i pobiegnij do następnego, pokręconego jak diabli poziomu.

MADUBU GORGE

Po rozpoczęciu poziomu zabij kilku przeciwników, idź w lewo i zastrzel dwa stworki. Pobiegnij do końca, później stań nad urwiskiem i zejdź po skałach na dół. Skocz na głaz wystający z wody a z niego na drugi brzeg. Chwyć się krawędzi, przejdź w prawo i podciągnij się. Za filarem znajdziesz przycisk otwierający drzwi po drugiej stronie. Wróć się w miejsce, na które skoczyłeś z kamienia i przejdź do końca w lewo. Chwyć się lian rozwieszonych pod lukiem i przejdź na drugą stronę rzeki. Następnie chwyć się krawędzi, przejdź w prawo, podciągnij się i skocz na płaski kawałek ziemi. Wbiegnij w korytarz, później w prawo na dół i skocz z rozbiegu, aby uniknąć śmiertelnych „zasiek" poniżej. Wbiegnij następnie po schodach na samą górę, gdzie znajdziesz przycisk otwierający drzwi znajdujące się na początku korytarza. Wróć się, „zasieki" ominiesz wchodząc po ścianie na górę, i wejdź w drugie drzwi. Z rozbiegu skocz i chwyć się kolumny za wodospadem. Z rozbiegu skocz na malutki kawałek prostego podłoża, później skok niżej na równie mały skrawek ziemi, i ostatni skok - w wejście. Pobiegnij ścieżką, zabierając niebieski kryształ, chwyć się lian pod sufitem i przejdź po nich do końca. Przejdź korytarzem, a znajdziesz się w lokacji z kajakiem. Zanim wskoczysz do wody, zabij pływające aligatory, odnajdź podwodną dźwignię i wsiądź do pojazdu. Spłyń w dół; trzymaj się prawej strony, aby ominąć kamień oraz pułapkę. Będąc na dole, popłyń w lewo do końca, aby przeciąć zieloną linię i wyłączyć zabezpieczenie. Popłyń przez otwarte przejście i od razu w prawo, zanim zniesie Cię prąd, aby wyłączyć kolejne zabezpieczenie. Spłyń niżej, później w prawo i zielonym korytarzem do końca. Gdy znajdziesz się w grocie z „korkiem", musisz wpłynąć do góry jednym z kolorowych strumyków, a znajdziesz się w cichej zatoczce. Zejdź z kajaka i szybko wyjdź na brzeg, po czym zabij aligatora i dziwnego zwierzaka. Wejdź do góry i w korytarz po prawej. Stań na krawędzi, skocz i chwyć się lian pod sufitem, przejdź do samego końca, omijając po drodze śmiertelne ognie wypuszczane przez maski. Opuść się na platformę poniżej, skocz na podest po drugiej stronie rzeki i przejdź do końca. Skocz na następną platformę, pobiegnij do końca i wejdź na platformę powyżej. Z niej chwyć się znowu lian i przejdź po nich do momentu, aż usłyszysz charakterystyczny dźwięk (takie walenie). Idź teraz w prawo do końca i opuść się. Idź w górę rzeki, skocz na pochylnię nad ruchomymi ostrzami i od razu skocz na podest po drugiej stronie. Z niego wykonaj skok z rozbiegu na ścianę po drugiej stronie i chwyć się jej. Przejdź w górę rzeki, zeskocz na podest i wejdź w korytarz po prawej. Omiń pierwszy kamień kucając tuż przed schodkiem, z drugim postąp podobnie, a biegnąc w większej lokacji możesz chwycić się krawędzi, aby uniknąć trzeciego toczącego się kamienia. Skocz w przejście na końcu po lewej, przeskocz nad ogniami i szybko schowaj się za stopniem, co by uniknąć ostatniego kamienia. Znów znajdziesz się nad rzeką - skocz na platformę po drugiej stronie, z nie, na kolejną i wczołgaj się w niski korytarzyk. Skocz na głaz wystający pośrodku, z niego na drugą stronę, podejdź do liny i zjedź po niej (używając „trzymadełka") do samego końca. Zeskocz na dół, wdrap się do korytarza powyżej i zabij stworzonko. Pobiegnij w lewo i odnajdź przełącznik podnoszący gigantyczny korek, po czym wróć się do początku tego minilabiryntu i pobiegnij na przeciwległy koniec wejścia - znajdziesz wyjście prowadzące do kajaka. Wsiądź więc do niego, popłyń do komnaty obok i spłyń wielkim lejem niżej (staraj się trzymać zewnętrznej, bo możesz nie przeżyć takiej jazdy). Będąc na dole, wyjdź na brzeg, skąd zabij aligatory, po czym wskocz do wody, odnajdź przełącznik otwierający wyjście z tego poziomu i udaj się do ostatniego poziomu „Na wyspach ."

TEMPLE OF PUMA

Krótki, aczkolwiek trudny etap. Rozpoczynając poziom bądź przygotowany na szybki atak tubylców z rurkami, których postaraj się szybko zabić. Wbiegnij po schodach do góry, przeczołgaj się do korytarza obok przejdź do końca i stań nad pochylnią. Musisz teraz działać precyzyjnie. Poczekaj, aż toczące się ostrza pojadą w lewo, zeskocz w dół i pobiegnij w prawy róg, po czym obróć się plecami do ściany - jeśli zrobisz to dokładnie, to ostrza nic Ci nie zrobią. Kiedy odjadą, naciśnij przycisk i wróć do bezpiecznego miejsca, później przełącz drugi przycisk i schowaj się w przeciwległym rogu. Przeskocz nad ostrzami i schowaj się w rogu. Znajdziesz się po drugiej stronie, gdzie w ten sam sposób musisz nacisnąć kolejne dwa guziki. Po dokonaniu tego, otworzą się drzwi naprzeciw pochylni. Wbiegnij w nie po czym zjedź na dół i szybko przełącz wszystkie trzy dźwignie, zanim zostaniesz zabity przez kolce (dla ułatwienia sobie zadania, możesz wysunąć kamienny blok ze ściany). Pobiegnij dalej korytarzem, później w lewo i przełącz dźwignię. Obróć się i sprintem pobiegnij na drugi koniec i nie zatrzymując się pobiegnij w lewo, aby uniknąć drugiego kamienia. Wróć się do początku tego poziomu, zabij kilku tubylców i pobiegnij korytarzem naprzeciwko schodów. Kiedy zjedziesz po pochyłni, znajdziesz się w miejscu walki z kolejnym bossem.

Jest on stosunkowo łatwy do pokonania jednak musisz być cały czas w ruchu, aby nie mógł Cię trafić swoimi strzałami. Najlepiej więc skacz w lewo i prawo cały czas strzelając non stop. Puma nigdy nie zejdzie z tronu, więc możesz być spokojny. Czasami tylko wezwie podwładnych na pomoc więc wtedy zajmij się nimi i wróć do porachunków z Pumą.

ANTARCTICA

ANTARCTICA

Zaczynasz na brzegu, przy którym zakotwiczony jest statek. Na początku wskocz do wody i przepłyń kawałek aby wyjść na powierzchnię w okolicy chaty (po prawej stronie; po skoku do wody staraj się jak najszybciej wyjść na brzeg, w przeciwnym wypadku czeka Cię śmierć w lodowatej wodzie.). Podejdź na skraj brzegu i rozpędź się, aby przeskoczyć nad wodą na drugi brzeg. Idź prosto (w stronę końca statku) i dojdź do końca lodowca, wskocz do wody i jak najszybciej popłyń na drugi brzeg. Powinieneś znaleźć się z tyłu statku. Po prawej stronie zobaczysz podwyższenia, na które musisz się wspiąć. Będąc na górze - podskocz, podwieś się sufitu i przejdź do końca. Opuść się, a wylądujesz na podwyższeniu, z którego wykonaj skok na pokład statku. Wskocz do dziury pośrodku i zejdź na niższy poziom. Zabij dwóch gości i przełącz wajchę za silnikiem. Otworzy się za Tobą klapa, przez którą przejdziesz na niższy pokład - zabij tam dwóch przeciwników. Na końcu korytarza znajdziesz przycisk, dzięki któremu otworzysz drzwi obok. Wejdź do środka, zobaczysz rozwidlenie dróg - w górę i w dół. Idź w górę, podskocz i podciągnij się na wyższy poziom. Idąc korytarzem dojdziesz do drzwi, które otwórz przyciskiem na ścianie. Wyjdziesz na rufę statku, idź cały czas prosto, a dojdziesz do spadzistego początku statku. Przeskocz nad nim i auto-

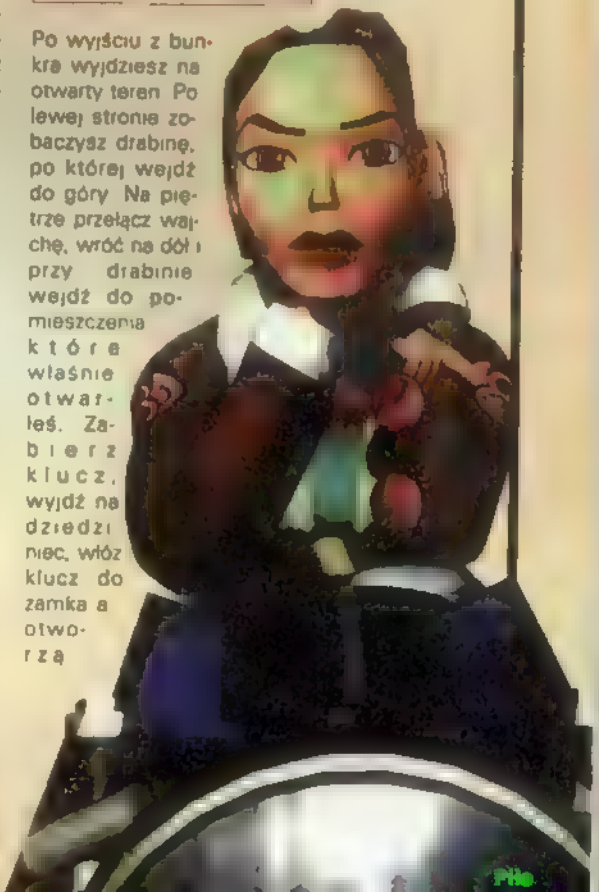
matycznie wskoczysz do motorówki. Opłyń statek dookoła i wjedź w tunel znajdujący się w pobliżu chaty (tej na początku poziomu). Płyń do końca, aż zobaczysz drewniany pomost po prawej stronie. Wskocz na niego z motorówki, bo z wody jest to niemożliwe. Po wyjściu na ląd zobaczysz chatę zamkniętą na kłódkę. Obejdź chatę dookoła, wskocz na skrzynię, podskocz do góry i chwyć się metalowego pomostu powyżej. Po przejściu nad wodą zeskocz - znajdziesz się przy wejściu do śnieżnego tunelu. Idź do końca, zabijając po drodze gostka i psa. Dojdziesz do placu, na którym znajduje się platforma stojąca na czterech słupach (po jednym z nich możesz wejść do góry, na razie tam nie wchodź). Po prawej stronie znajduje się wejście w głąb budynku, tam właśnie idź. Podążaj ciemnym tunelem, zabij psa i jego właściciela. Wyjdziesz na plac z wielkim zbiornikiem pośrodku. Idź prosto i za budynkiem skręć w lewo. Powinieneś dojść do następnego śnieżnego tunelu. Dojdziesz nim do placu, na którym znajduje się budynek z ruchomymi drzwiami. Wejdź do środka, ale uważaj, żeby nie zostać przyciśnięty przez drzwi. Na piętrze zabij dwóch strażników i dojdź do końca budynku - tam na podwyższeniu znajdziesz łom. W drodze powrotnej zabij kolejnego strażnika i wyjdź przez ruchome drzwi. Na placu czeka na Ciebie kolejny gość, któremu zbrzydło życie. Wróć teraz do platformy na czterech słupach i wejdź do góry. Łomem rozwal kłódkę i pociągnij wajchę (nie zapomnij podnieść łomu z ziemi). Wyjdź przez drzwi, podskocz do góry i chwyć się podestu nad Tobą. Przejdź do końca, zeskocz na dach i wejdź do dziury. W budynku na jednej ze ścian znajduje się rysunek z zaworami (jedne są oznaczone na czerwono, drugie na zielono) - zapamiętaj układ i wyjdź na zewnątrz, otwierając drzwi. Będzie tam czekał na Ciebie kolejny gość, którego poślij do trumny. Znalazłeś się na placu z wielkim zbiornikiem - wskocz do dziury znajdującej się przy nim. Wskocz do wody, przepłyń do końca i wyjdź na podest. Wskocz na poziom wyżej, a znajdziesz się przy czterech zaworach. Teraz przypomnij sobie układ z rysunku na ścianie i ustaw je zawory wg schematu. Prawidłowe ustawienie zaworów spowoduje otwarcie drzwi na poziomie powyżej, do którego dostaniesz się po drabinie na końcu korytarza. Wejdź do pomieszczenia, które otworzyłeś - znajdziesz tam maszyny i wajchę. Przesunięcie wajchy spowoduje uruchomienie maszyn i możliwość otworzenia kratek z psami w dalszej części poziomu. Wyjdź na zewnątrz - znajdziesz się na placu, gdzie zobaczysz ognisko na drewnianym podeście. Udaj się w lewo i wejdź w tunel, którym dojdziesz do klatek z psami. Przyciskami otwórz klatki i zabij psy. Po otwarciu drzwi kolejnym przyciskiem wejdź do budynku. Zabij psa i weź klucz leżący na podwyższeniu. Wyjdź z budynku i zabij gościa z gwerą. Teraz wróć się do miejsca, gdzie zakotwiczyłeś motorówkę. Chatę otwórz łomem, a w środku włóż klucz do otworu, co spowoduje włączenie prądu. Przyciskiem na ścianie otworzysz śluzę, przez którą wpłyń motorówką. Popłyń do końca wąskimi korytarzami, na końcu wyjdź z motorówki i wspinaj się po skałach lodowych, aż dojdziesz do następnej chaty. Obejdź ją dookoła, a zakończysz pierwszy poziom Antarktydy.

RX-TECH MINES

Zaczynasz na dnie szybu w kopalni. Gdy popatrzysz w górę zobaczysz otwór, do którego musisz się wspiąć. Po przejściu niskim korytarzem dojdziesz do kolejnego korytarza w kształcie kwadratu. Na początku obejdź go (w prawo) dookoła a potem biegnij prosto i w lewo. Gdy otworzą się drzwi, szybko zrób zwrot i pobiegnij z powrotem. Po przebiegnięciu trzech zakrętów zobaczysz otwarte drzwi, za którymi jest niski korytarz prowadzący do poziomu poniżej. Na dole znajdziesz się w pomieszczeniu, którego jedna ściana to siatka. Otwórz właz (powyżej) przyciskiem i wejdź do góry - wyjdziesz na zewnątrz. Zabij dwa morsy i gościa z miotaczem ognia. Idąc korytarzem dalej dojdziesz do ogromnego pomieszczenia z trzema poziomami, na których znajdują trzy wagoniki. Zejdź na sam dół, zabij morsa i wejdź do pierwszego wagonika. Po drodze przerzuć kluczem zwrotnicę (klawiszem X) i schyl się nad wystającymi ze ściany podestami. Gdy wagonik stanie, wyjdź z niego i skieruj się do pomieszczenia za Tobą. Po naciśnięciu przycisku otworzą się drzwi - wejdź w nie i idź cały czas w dół. W jednym z ciemnych korytarzy znajdziesz stwora, którego przywitaj ogniem. Na samym końcu dojdziesz do pomieszczenia z drabiną prowadzącą na poziom powyżej. Gdy tylko wyjdziesz na górę, na końcu korytarza skręć na prawo - znajdziesz drzwi które otwórz przyciskiem. Czołgając się dotrzesz do pomieszczenia z oknami. Gdy tylko znajdziesz się w tej lokacji, wejdzie do niej stwór, którego niezwłocznie zabij. Wyjdź na zewnątrz a zobaczysz dźwig i zbiornik wodny. Zanurkuj i weź korbę, następnie wróć do pomieszczenia z oknami i otwórz drzwi po lewej stronie. Zabij kolejnego stwora i otwórz następne drzwi. Dojdziesz do korytarza z drabiną (na górze), przeskocz otwór w podłodze i otwórz drzwi na lewo. Korytarzem dojdziesz do wagonika, wejdź do niego i wróć do pomieszczenia z trzema poziomami. Wejdź do kolejnego wagonika na środkowym poziomie i jedź do końca. Po drodze będziesz przeskakiwać nad przepaściami, a na końcu nie zapomnij uderzyć kluczem w semafor, bo wagonik nie stanie. Po wyjściu zabij morsa i gościa z miotaczem. Idąc korytarzem wgłąb uważaj na wiertła w ścianie. Później zjedź (tyłem) w dół, chwyć się krawędzi i opuść się niżej. Zejdź jeszcze niżej, aż dojdziesz do występu skalnego, nad którym zobaczysz szczelinę. Podskocz, chwyć się jej i przejdź w lewo. Następnie puść się, chwyć szczeliny poniżej i przejdź do końca w prawo. Tam możesz się puścić - spadniesz na kolejną półkę skalną, nad którą znajduje się kolejna szczelina. Podskocz, chwyć się jej i przejdź w lewo aż będziesz mógł wspiąć się między nią. Czołgając się przejdziesz na plac ze zbiornikiem wodnym. Zabij wszystko co się rusza i wejdź na pomost nad zbiornikiem, weź łom. Skacząc po bryłach lodowych (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) znajdujących się wokół zbiornika, dojdziesz do wyjścia z tej lokacji. Wejdź po drabinie do góry a zobaczysz cztery wiertła umieszczone w ścianie. Omiń je a dojdziesz do pomieszczenia z kombajnem. Obejdź go i wdrap się po drabinie, omiń kolejne dwa kombajny i wskocz do otworu powyżej. Idź do końca pokonując po drodze wzniesienia. Na końcu zabij morsa i wskocz do otworu w podłodze. Znajdziesz się na torach, którymi dojdziesz do wagonika. Wróć nim do pomieszczenia z trzema poziomami. Jadąc wagonikiem musisz skakać, hamować i uderzyć semafor kluczem. Gdy dojedziesz do końca, wyjdź z wagonika i skieruj się do drzwi zamkniętych na kłódkę. Rozwal kłódkę łomem i weź baterię. Przejdź na wyższy poziom i wejdź do wagonika. Po drodze przeskocz przez przepaść i pamiętaj aby się schylić nad wiertłami w ścianie. Po dojechaniu do końca, wyjdź z wagonika i uruchom dźwig przy pomocy baterii i korby. Efektem tego będzie opuszczenie łodzi podwodnej na większą głębokość i otwarcie włazu na dnie zbiornika. Wskocz do wody i płyń co sił do dna łodzi podwodnej, wejdź do środka i poczekaj chwilę aż temperatura ciała Lary wróci do normalnego stanu. Wskocz do wody, płyń na samo dno i wpłyń przez otwarty właz do podwodnego korytarza - dopłyniesz nim do dna szybu. Szybko popłyń w górę i wyjdź na zewnątrz. Idź korytarzem prosto aż dojdziesz do ogromnej przepaści nad którą znajduje się wiszący most. Przejdź po nim na drugą stronę i otwórz drzwi do pomieszczenia przypominającego bunkier (uważaj na dwa morsy). W bunkrze włączy się alarm, a Ty po wejściu do środka zakończysz poziom.

LOST CITY OF TINNOS

Po wyjściu z bunkra wyjdziesz na otwarty teren. Po lewej stronie zobaczysz drabinę, po której wejdź do góry. Na piętrze przełącz wajchę, wróć na dół i przy drabinie wejdź do pomieszczenia które właśnie otwarłeś. Zabierz klucz, wyjdź na dziedziniec, włóż klucz do zamka a otworzą



się kraty obok. Wejdź do środka a potem po drabinie do góry. Najpierw idź w lewo - wyjdź przez okno na balkon i przełącz dźwignię. Wróć z powrotem przez okno, pobiegnij prosto aż do zjazdu na niższy poziom. Na końcu pomieszczenia jest dźwignia, którą przełącz. Wróć się na dziedziniec i pobiegnij do lokacji obok. Wdrap się po drabinie na samą górę. Znajduje się tam 5 przycisków - wciśnij pierwszy, drugi i piąty a otworzą się kraty pod Tobą. Wejdź do środka aby znaleźć się w wielkim moście. Biegnij na jego koniec i skocz na półkę z lewej strony (tam gdzie [illegible] uważaj na osy. Następnie wskocz wyżej i podciągnij się na półkę skalną. Teraz wykonaj jeszcze jeden skok i jesteś na drugiej stronie mostu. Wejdź otworem w skałach do środka, zabij dwa stwory omijając ognie na łańcuchach wejdź do ogromnego pokoju. Masz teraz do wyboru dwa kierunki - prawo lub lewo. Idź w prawo [illegible] do kraty i wajchy, przełącz ją wejdź na kwadratowy dziedziniec. W każdym z boków znajduje się krata i stwór, którego musisz zabić. W jednym z tych pomieszczeń znajduje się dźwignia - przełącz ją i wyjdź na zewnątrz. Skocz na kamień a z niego na podest, który właśnie się otwarł. Idąc po balkonach w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, dojdziesz do wnęki przez którą przeczołgaj się do pomieszczenia obok. Na środku sali znajduje się [illegible] na łańcuchu - jest to lokacja z ruchomymi podestami i wajchami, które należy przełączać w odpowiedniej kolejności. Najlepiej idź zgodnie z ruchem wskazówek zegara i przełączając pokolei wajchy opuszczaj się coraz niżej. Gdy dojdziesz na dół i przełączysz ostatnią wajchę wróć się na górę i ponownie przełącz dwie wajchy znajdujące się na samej górze. Na koniec musisz dojść do różowego pomieszczenia. Możesz się tam dostać chwytając się podestu nad Tobą i przechodząc do końca. Przełączywszem dźwignię, zejdź na sam dół i wejdź do [illegible] otwarłeś. Znajdziesz się w lokacji z dwoma posągami i kałużami. W jednej z wnęk znadziesz klucz, w innej drabinę na wyższy poziom. Wejdź do góry, przełącz dźwignię i włóż klucz. Wyjdziesz na plac, w którym na środku znajduje się ogromny słup światła, a wokół niego miejsca na cztery maski. Wyjdź po schodach na piętro a [illegible] z którego [illegible] w cztery strony. Musisz przejść każdą z nich aby zebrać wszystkie maski. Na [illegible] zaczynamy.

1. BAGNO

Wskocz do bagna na prawo i idź w przeciwnym kierunku do ruchu wskazówek zegara aż dojdziesz do wnęki po prawej stronie, na której znajduje się podest umożliwiający wejście do góry. Po skałach dostań się na górę, wejdź do pomieszczenia i weź pierwszą maskę. Nastąpi trzęsienie ziemi - w powrotnej drodze uważaj na spadające skały i dojdź do przepaści, pod którą jest lawa. Przeskocz z rozbiegu na drugą stronę i idź dalej [illegible] skały i dojdziesz do miejsca gdzie zeskoczyłeś do bagna. Z prawej strony otwarła się kraty, a Ty zejdź drabiną w dół i idź korytarzem. Omiń ognie na łańcuchach i przełącz wajchę na końcu. Wejdź do góry, podejdź do krat, które się otworzą otwierając przejście na dziedziniec z maskami.

2. OGNIE

Wejdź do pomieszczenia i skakaj po słupach z ogniami po zewnętrznej stronie zbiornika lawy. Gdy dojdziesz do słupa z apteczką szybko przeskocz na podest ponieważ spali Cię ogień. Po zjeździe w dół znajdziesz się w pomieszczeniu z czterema smokami ziejącymi ogniem. Ogień smoków oświetli niewidoczne podesty, na które musisz skoczyć i przejść na drugi koniec, do pokoju z drugą maską. Gdy ją weźmiesz otworzą się drzwi w skale, wejdź w nie i wróć na dziedziniec z maskami.

3. LABIRYNT

Ciężko jesy opisać jak go przejść, podam tylko, że musisz dojść do miejsca z kolczastym walcem i dwoma wzniesieniami po obu stronach ściany. Gdy wejdziesz na jedno z nich zacznie na Ciebie turlać się z góry walec. Szybko skocz w bok i poczekaj aż drugi walec zacznie turlać się w Twoim kierunku. Po kilku skokach dojdziesz do góry, gdzie będzie na Ciebie czekała trzecia maska. Wyjdź przez drzwi i wskocz do dziury z wodą. Popłyń podwodnym korytarzem a wyjdziesz na brzeg, którym dojdziesz do pomieszczenia z maskami.

4. WODA

Uważając na kręcące się ostrza wskocz do wody i popłyń w dół aż zobaczysz na ścianie kręcące się ostrze i cztery wnęki za nim. Wpłyń we wnękę po lewej stronie, zaczerpnij powietrza i przełącz wajchę. Szybko wypłyń i wpłyń do wnęki po prawej stronie jeśli szybko to zrobisz zdążysz wpłynąć w drzwi, które otwierają się czasowo. Płyń do samej góry i zaczerpnij powietrze. Po zanurkowaniu skieruj się na lewo i otwórz wajchą kratę - wajcha znajduje się po prawej stronie, a krata na samym dole. Wpłyń tam i weź czwartą maskę. Wracając nie zapomnij przełączyć wajchy. Wróć tą samą drogą skieruj się do obrotowych ostrzy naprzeciw. Wpłyń do wnęki na dole i wodnymi korytarzami popłyń na sam dół, po drodze nie zapomnij przerzucić wajchy, która otwiera kraty na dole. Po wypłynięciu znajdziesz się w znanym Ci pomieszczeniu. Popłyń na sam dół, gdzie porwie Cię prąd, który doprowadzi Cię do wyjścia na ląd. Na końcu korytarza znajdziesz wajchę, która otworzy właz w podłodze. Znajdziesz się w znanym Ci już korytarzu, który doprowadzi Cię do dziedzińca z maskami.

Włóż maski w odpowiednie miejsca w bokach skalnych. Ogromne wieże nad nim przekręcą się, a światło w środku zniknie pozostanie otwór, do którego wskoczysz. Po zjeździe w dół zakończysz kolejny poziom.

METEORITE CAVERN

Poziom rozpoczynasz w pomieszczeniu w którym musisz biegać wkoło. Nie możesz spaść z podestu po którym biegasz, gdyż czeka Cię śmierć w lawie. Do tego będzie Cię ścigać ogromny pająk. Najlepszą bronią na niego jest Desert Eagle. Po dziesięciu celnych strzałach traci on przytomność, a Ty musisz wbiec we wnękę i zabrać jeden z kawałków meteorytu. Operację z pająkiem musisz powtórzyć jeszcze trzy razy zawsze zabierając następny kawałek meteorytu. Gdy masz już komplet musisz jeszcze raz ogłuszyć pająka a następnym razem po kolejnej serii z broni pająk ginie na dobre. Wskocz na drabinę i wejdź wyżej. Idź do góry a znajdziesz się nad miejscem, w którym walczyłeś z Bossem. Chwyć się sufitu i przejdź do półki naprzeciw. Jeszcze tylko kilka skoków i znajdziesz się na ziemi obok [illegible] Po zjeździe w dół zabij kilku gostków i naciśnij przycisk w ścianie budynku. Obejdź budynek dookoła i podejdź do [illegible] po prawej stronie. W tym momencie otworzą się drzwi w płocie, wyjdź przez nie i idź w stronę helikoptera. W ten sposób skończyłeś grę, gratulacje.

Xenogears

PIOTREK

Przed opisem każdej lokacji znajdziesz listę ukrytych tam przedmiotów, a także spis właściwości (energia, punkty doświadczenia oraz ewentualne nagrody pieniężne otrzymywane za zwycięstwo) i rodzaje przeciwników

PRZEDMIOTY KTÓRE MOŻESZ WYKORZYSTAĆ PODCZAS WALKI

Nazwa	Cena	Działanie
Aquasol	20	Odnawia 50 HP
Aquasol S	100	Odnawia 50 HP
Aquasol DX	300	Odnawia 500 HP
Alphasol	1000	Odnawia całość HP
Tetrasphasol	10000	Odnawia całość HP wszystkim postaci
Hoseiseki	100	Odnawia 10 EP
Hoseiseki S	300	Odnawia 20 EP
Hoseiseki DX	800	Odnawia 30 EP
Jagdzano	1500	Odnawia całość EP
Zetasol	100	Przywraca życie
Zetasol DX	1000	Przywraca życie i całość HP
Hiranzol	10	Unieważnia stany ciała
Mentsol	20	Unieważnia stany umysłu
Hiranmentsol	50	Unieważnia wszystkie stany
White Star	500	Podnosi odporność „Earth" obniża odporność „Wind"
Green Star	500	Podnosi odporność „Wind" obniża odporność „Earth"
Navy Star	500	Podnosi odporność „Water" obniża odporność „Fire"
Blue Star	500	Podnosi odporność „Fire" obniża odporność „Water"
Hard Star	800	Podnosi odporność na czas trwania walki
Speed Star	1000	Powiększa prędkość na czas trwania walki
Tragedienne	10	Powoduje "Play Dead"
Comedienne	10	Usuwa "Play Dead"
Ignasy	2000	Zapobiega zniekształceniom stanu ciała
Aegisol	2000	Zapobiega zniekształceniom stanu umysłu
Blue Rose	1500	Unieważnia fizyczne wsparcie „Ether"
Red Rose	1500	Unieważnia umysłowe wsparcie „Ether"
Black Rose	1500	Unieważnia wsparcie „Ether" wyposażenia
ElementAero	1200	Powoduje atak „Wind"
ElementTerra	1200	Powoduje atak „Earth"
ElementPyro	1200	Powoduje atak „Fire"
ElementHydro	1200	Powoduje atak „Water"
Samurai Gear	1000	Podnosi się na czas trwania walki (w drużynie MUSI być Barty)

PRZEDMIOTY KTÓRYCH NIE MOŻESZ UŻYĆ PODCZAS WALKI

Nazwa	Cena	Działanie
Omegazol	50	Odnawia całość HP/EP pojedynczo
SpiritTalent	150	Odnawia całość HP EP przy Memory Cube (wszystkim)
ATK Drive	10000	Atak +1
VIT Drive	10000	Obrona +1
ETH Drive	10000	Ether +1
ETHDEF Drive	10000	Obrona Ether +1
HP Drive	20000	Maksimum HP +20
EP Drive	20000	Maksimum EP +5
Hob Jerky	10	Odnawia 50 HP
Hob Meat	200	Odnawia 150 HP
Hob Steak	300	Odnawia 500 HP
Fang	200	Sprzedaj
Eyeball	400	Sprzedaj
Shaver	1000	Sprzedaj
Ivory	3000	Sprzedaj
Gold Nugget	4000	Podarują te przedmioty łowcy skarbów przy
Gold Bolden	6000	Sheval, a ten wykope tunel
Bldrut	10	Odnawia 10 EP
Ellanana	10	Odnawia 50 HP
Arbany	10	Odnawia 50 HP
Radish	10	
Durian Juice	10	
Moon Water	10	
Aveh Water	10	
Toy Gun	80	
Minigear	120	Wymień na Gold Nugget w Bledave
Ancient Seed	10	Utrata 2 Kg
Ancient Fruit	100	Utrata 4 Kg
Rotany Seed	10	+2 Kg
Rotany Fruit	100	+4 Kg

Nazwa	Działanie
HSS Badge	Jeżeli posiadasz wszystkie symbole, facet
H&S Badge	w Sheval podaruje Ci Power
Taj Badge	Ring S i Guard Receiver
Mermaid Tear	Emeralda może to wymienić na „Earring" w Sheval
UFO Photo	
Master Key	
Seven Keys	
Bat Amulet	Wymień na „Church Doctrine" w Kojan
Book	
Book 2	
Book 3	
Spider	Chu Chu zje to w chwili przyłączenia się
Bird Egg	Yu to ugotuje
Dog Food	
Spider Web	
Mask	Użyj w Kisev na końcu gry
Chu Chu Doll	Pod tą postacią jest Chu Chu przed przyłączeniem się
Tickets	Użyj podczas ceremonii w Solana
Chu Chu Idol	Siła obrona Chu Chu +20%
Golden Key	
Kisev Map	
Mentaiya Map	
Sheval Map	
Rock	
Dawn Rock	Wymień wszystkie kamienie
Dusk Rock	w Sheval
Dawn Vase	
Amulet Lindkuy	
Anti Venom	Dzięki temu możesz się bezpiecznie poruszać w Solana
Party Badge	

EPIZOD 1 : LAHAN VILLAGE

LAHAN VILLAGE

Możesz tu znaleźć następujące przedmioty
Aquasol x5, Aquasol S, Spider Web, Eyeball, Power Ring, RPS Badge 120G

Gra zaczyna się w momencie, kiedy Fei kończy malować swój nowy obraz. Poprzez rozmowy z napotkanymi postaciami uzyskasz pewne informacje dotyczące swej przeszłości, a dzięki skrupulatnemu przeszukaniu poszczególnych pomieszczeń znajdziesz kilka cennych przedmiotów. Towarzystwo zebrane na piętrze będzie rozprawiało o zbliżającym się weselu Timothy'ego i Alice. Kiedy będziesz próbował wyjść, o rozmowę na zewnątrz poprosi Cię mały Dan (brat Alice). Konwersacja ta nie będzie miała zasadniczego wpływu na dalszy przebieg gry, ale pomoże Ci zorientować się w stosunkach panujących pomiędzy Feiem i jego przyjaciółmi. Przechadzając się po wiosce spotkasz wielu mających coś do powiedzenia ludzi, a niektórzy z nich za poświęcony im czas sowicie Cię wynagrodzą. Będąc w barze powiedz pijaczynie, że alkohol nie rozwiąże jego problemów, a ten podaruje Ci Mermaid Tear. W innym domu jeden gość gra w „kamień, papier, nożyczki", możesz z nim zagrać, stawka wynosi 50G. Wygraj pięć razy pod rząd, a otrzymasz „Mythical RPS Hero Badge" (AKA RPS Badge). Kiedy już zdecydujesz się opuścić LAHAN VILLAGE, udaj się do domu, którego drzwi strzeże jakaś kobieta. Pogadaj z nią, a wpuści Cię do środka i będziesz mógł rozmówić się z Alice. Na jej prośbę udasz się w góry na północ od wioski.

LAHAN MOUNTAIN

Przedmioty: Aquasol x2, Bird Egg, Spider
Przeciwnicy: Hobgob - HP 15, Exp 2; Jackal - HP 14, Exp 3

Na pierwszym skrzyżowaniu, gdzie można też nagrać stan gry, staniesz przed możliwością dokonania wyboru pomiędzy dwoma ścieżkami. Niezależnie od tego, czy obierzesz drogę wschodnią (dłuższą i trudniejszą) czy też zachodnią, dojdziesz do skarpy, gdzie spotkasz małego chłopca. Rozpędź się i przeskocz na drugą stronę, przekroczysz most, a po niedługim czasie dotrzesz na miejsce przeznaczenia. Oczywiście możesz najpierw dokonać kompletnej eksploracji przyległych terenów, co odpłaci się nowymi przedmiotami.

CITAN'S HOUSE

Przedmioty: Aquasol, Midon's Ring

Na samej górze efektownie prezentującego się budynku znajdziesz teleskop, dzięki któremu zorientujesz się nieco w mapie świata. Zanim jednak tam pójdziesz, polecam zajrzeć do małego ogródka w pobliżu tylnego wejścia. Tam właśnie ukryty jest Midon's Ring. W jednym z pomieszczeń będziesz mógł porozmawiać z Yu i oraz Midon - rodziną Citana. Udaj się teraz do domku z czymś na kształt helikoptera na dachu, gdzie nastąpi dziwna scena z grającą pozytywką. Po obfitej kolacji przyjdzie czas na powrót do domu.

EPIZOD 2 : FALLEN SHADOWS

LAHAN MOUNTAIN

Podczas powrotu do wioski będziesz świadkiem przelotu dziwnych maszyn zmierzających wprost do Lahan. Udaj się tam wraz z poważnie zaniepokojonym Citanem.

LAHAN TOWN

Przeciwnicy: Musha Mk100 - HP 150, Exp 90, 50G

Miasto stało się areną walki mechów. Także i Ty weźmiesz udział w tej bitwie. Po stoczeniu prostego pojedynku będziesz świadkiem kilku dramatycznych scen, które już na zawsze odmienią życie głównego bohatera.

EPIZOD 3 : INTO THE WOODS

WORLD MAP

Przeciwnicy: Hobgob, Hopper - HP 100, Exp 8, Lil' Kobold - HP 35, Exp 3

Nie możesz już wrócić do Lahan, znajdź więc wejście do szeroko roztaczających się lasów. Warto w tym miejscu dodać, iż podczas przemierzania mapy można zapisać stan gry w dowolnym momencie.

BLACKMOON FOREST (1)

Przedmioty: Aquasol
Przeciwnicy: Hobgob, Jackal, Armor Grub - HP 7, Exp 35, Forest Elw - HP 41, Exp 21

Na skrzyżowaniu idź w lewo. Kiedy zobaczysz wyłaniającą się z ziemi skałkę - wejdź na nią, następnie przeskocz na większą i stamtąd na powalone drzewa; w ten sposób zdobędziesz Aquasol. W innej części lasu zobaczysz ogromny korzeń, dzięki któremu dostaniesz się na wyższą kondygnację. Tu pojawi się możliwość zrobienia Savo'a. Podążaj dalej tą drogą a poznasz Elly, której pomożesz w starciu z dwoma leśnymi elfami.

WYPOSAŻENIE POSTACI

OCHRONA GŁOWY

Nazwa	DF	Cena
Martial Cap	1	30
Fencing Cap	2	40
Leather Hat	6	80
Metal Helmet	10	200
Warriorhelm	20	600
FeatheredCap	28	1200
Blackhelmet	35	2000
Goddess Hood	45	1800

OCHRONA NADGARSTKA I STOPY DLA KOBIET

Nazwa	DF	Cena
White Beret	8	150
Silver Beret	24	800
Ruby Helmet	32	1800
Starlight	38	2600
Vivid Turban	50	4800
Blessed Helm	55	10000

OCHRONA GŁOWY WYŁĄCZNIE DLA MĘŻCZYZN

Nazwa	DF	Cena
Iron Helmet	10	200
Knight Helm	18	1000
Dark Helm	35	1800
King's Helm	40	2800
Kaiser Helm	54	5200

UBRANIA

Nazwa	DF	Cena
Martial Wear	2	50
Fencing Wear	4	80
Leather Vest	10	150
WeddingDress	14	2000
Metal Vest	18	350
Metal Jacket	28	550
Penguin Coat	40	1000
Holy Habit	42	200
War Mail	52	1800
Crimson Vest	64	2800
Black Leather	76	4200
Golden Vest	90	5800

UBRANIA TYLKO DLA KOBIET

Nazwa	DF	Cena
Mini Uniform	6	5000
Uniform	12	180
BeloraTunic	16	300
DenimDress	44	1400
Fairy Frock	50	2000
Battle Dress	58	1900
Mermaid Mail	58	2200
Devil Dress	62	3500
Beauty Robe	82	5000
Angelic Robe	80	10000
Goddess Robe	80	12000
Executioner	100	1000
Blessed Habit	100	15000

UBRANIA TYLKO DLA MĘŻCZYZN

Nazwa	DF	Cena
Battle Vest	10	400
Red Mail	14	220
Iron Mail	20	800
Knight Mail	34	1800
Dark Armor	60	2400
Rose Tabard	85	5400
Slayer Robe	108	8000
Manly Mantle	105	10000
Hero Costume	112	10000
Knight Armor	120	12000

BRONIE

BRONIE ELEMENTARNE

Nazwa	AT	Cena
Magical Rod	2	50
Arcane Rod	4	100
Hot Rod	6	250
Lunar Rod	8	600
Marshal Rod	12	1000
Thunder Rod	14	2200
Stone Rod	14	2200
Flare Rod	16	2600
Ice Rod	14	2200
Queen Rod	18	3200
Dynamite Rod	20	4500
Dark Rod	22	5800
Chaos Rod	24	7000
Psychic Rod	28	12000
Skull Rod	38	2200

BRONIE FANTASTYCZNE

Nazwa	AT	Cena
Leather Whip	60	
Iron Whip	4	120
Whipping Knife	6	280
Cobra Whip	6	700
Serpent Fang	7	1200
Black Snake	7	2400
Silver Blood	8	2800
Whip Lasher	10	3400
Desert Worm	12	4800
Sonic Wave	14	5800
Wonder Whip	16	6200
Thor's Thunder	20	7500
Death [illegible]	26	8200

EPISODE 4 : GIRL IN THE FOREST

BLACKMOON FOREST (2)

Przedmioty: Aquasol, Survival Tent, Arcane Rod
Przeciwnicy: Forest Elw, Dive Bomber - HP 30, Exp 18

Idź wraz z Elly na południe. Na skrzyżowaniu możesz udać się w prawo po Aquasol, zaś ścieżka w lewo zaprowadzi Cię do kolejnego rozstaju dróg. Pójdź w prawo (na południe), po czym przeskocz rozpadlinę lub zejdź na dół do skrzyni, następnie znowu wróć w to miejsce tą samą drogą. Powinieneś znajdować się w pobliżu Memory Cube (miejsce do save'owania), skrzyni zawierające Survival Tent. W dalszej części wędrówki Elly zostanie zaatakowana przez gigantycznych rozmiarów smoka, a Ty będziesz musiał podążyć jej na ratunek.

Boss: Rankar Dragon - HP 99999, Exp. 348

Niestety nie będziesz w stanie go pokonać, ale bez obaw, na ratunek pośpieszy Citan. Nie będzie on wprawdzie za Ciebie walczył, jednakże przywiezie ze sobą Weltaa, a jak powszechnie wiadomo, za sterami mecha życie staje się prostsze...

Boss: Rankar Dragon - HP 480, Exp. 348

Po tych przeżyciach Elly Cię opuści, a do drużyny przystąpi Citan.

EPIZOD 5 : DAZIL

WORLD MAP

Przeciwnicy: Hobgob, Kobold, Sand Shark - HP 111, Exp. 121, Sand Man - HP 50, Exp. 60, 75G

Możesz od razu udać się do miasta Dazil lub pozwędzać rozległe obszary pustynne.

DAZIL

Jak to w mieście, znajdą się tu liczni handlarze mający w ofercie zarówno przedmioty, jak elementy wyposażenia. Wejdź do budynku usytuowanego naprzeciw straganu z różdżkami, ubraniami, itp. Gość stojący za ladą opowie Ci o swoim "Sand Buggy". Teraz powinieneś się udać do sporych rozmiarów budynku ze znakiem przypominającym krzyż - tam dowiesz się dlaczego nie możesz nigdzie dostać potrzebnych Ci części. Kiedy już to zrobisz, wróć do domu właściciela pustynnego pojazdu, wehikuł zostanie wypożyczony Citanowi, który teraz Cię opuści. Udaj się na zachodnią część pustyni.

DESERT

Przeciwnicy: Sand Shark, Sand Man, Trooper - HP 180, Exp. 180, 250G

Zaraz po wkroczeniu na te niegościnne tereny zobaczysz dwa przelatujące tuż nad Tobą mechy. Podążaj za nimi aż do momentu, kiedy Fei, przejeżdżającą na motocyklach grupę żołnierzy, jeden z nich będzie miał mały wypadek. Dzięki czemu jego pojazd przejdzie chwilowo na Twoją własność. Teraz wypadki potoczą się szybko. Pojawiający się jak zwykle w najodpowiedniejszych momentach Citan, dostępni Ci Weltaa, dzięki czemu bez większych problemów poradzisz sobie z dwoma Trooperami. Po tej walce spotkasz się ze sprawcą wszystkich Twoich problemów, Grahl, bo o nim mowa, wyjaśni Ci część tajemnicy o ojcu Feia, a następnie, aby sprawdzić Twoje możliwości, wezwie spełnych rozmiarów robala. Boss ten jest o tyle nieprzyjemny, że w dość skuteczny sposób odbiera Weltaiowi prawo, co może mieć tragiczny w skutkach finał. Polecam używanie „Guided Shot".

Boss: Wyrm - HP 200, Exp. 1044

Po tej walce zostaniesz osaczony przez siły Aveh i tym razem trzeba będzie się poddać. Ocknieszsz się w kajucie jakiegoś statku transportowego.

EPISODE 6 : DESERT ATTACK !

TRANSPORT MIDDLE FLOOR

Przedmioty: Survival Tent, Rosesol

Okazuje się, że statek zaczyna zapadać się w pustynię i do pomieszczeń w szybkim tempie dostaje się piasek, więc nie pospieszysz się i poziom piachu przewyższy Twoją głowę, znowu będziesz zaczynał od tej kajuty, kiedy będziesz opuszczał celę wyjściem północnym, będziesz miał dwie możliwości. Możesz od razu udać się na wyższe piętro lub zejść najpierw niżej, w celu odnalezienia znajdujących się tam przedmiotów, idź na wschód, a następnie na południe wprost do małego pokoiku ze skrzynką (jeżeli podążysz dalej na wschód, dotrzesz do drabiny prowadzącej na wyższe piętro). Wróć na zachód, w pierwszych południowych drzwiach za celami jest pokój z Rosesol. Kontynuuj podróż na zachód aż dojdziesz do drabiny prowadzącej w dół. Zanim zejdziesz na niższą kondygnację, możesz za pomocą przycisku na drzwiach zatrzymać wdzierający się wszędzie piach (co jednak nie będzie już miało większego znaczenia).

TRANSPORT LOWER FLOOR

Przedmioty: Extra Ar +1 (wyposażenie dla mecha), Leather Vest
Przeciwnicy: Aveh Soldier - HP 60, Exp. 75, 35G, Aveh Corporal - HP 60, Exp. 75, 40G. UWAGA co dwie tury pojawia się „Fire from the Engine Room", przez co wszyscy walczący tracą po 30 - 40 HP.

AKCESORIA

Nazwa	Cena	Uwagi
Power Ring	200	Siła +2
Power Ring S	800	Siła +5
Stamina Ring	150	Obrona +2
StaminaRingS	600	Obrona +5
Glasses	150	Celność +2
SuperGoggles	600	Celność +5
Step Shoes	150	Unik +2
PremierShoes	600	Unik +5
EtherStone	500	Moc Ether +2
EtherStone L	2000	Moc Ether +5
AntiEtherStone	500	Obrona Ether +2
AntiEtrRocks	2000	Obrona Ether +5
Speed Ring	1200	Szybkość +1
Speed Ring S	3000	Szybkość +2
Gallant Belt	2000	HP maks. +10%
Yamato Belt	4000	HP maks. +25%
EconomyEther	12000	Oszczędzasz połowę EP
WizardryRing	20000	Szybsze zdobywanie umiejętności
HerculesRing	16000	Uzyskiwane doświadczenie +50%
Trader Card	50000	Zwiększa szansę uzyskania rzadkich przedmiotów
Holy Pendant	8000	Działa z „Hyper Mode"
Life Stone	20000	Odnawiana HP x2
Power Crisis	15000	Wzrost siły przy niskim poziomie HP
GuardianRing	2000	Wzrost siły obronnej
Evasion Ring	3000	Lepsze uniknięcie ataków
LongDarkCoat	12000	Siła +10, obrona Ether +10
Battle Apron	6000	Siła +6, obrona +6
Body Guard	8000	Zapobiega anormalnym stanom ciała
Mind Guard	8000	Zapobiega anormalnym stanom umysłu
Poison Guard	1500	Zapobiega "Poison"
Sleep Guard	1500	Zapobiega "Sleep"
Cool Shades	1500	Zapobiega "Blindness"
Brain Guard	1500	Zapobiega "Forget"
Speed Shoes	6000	Lepsza szybkość
Muscle Belt	3000	Lepsza obrona
EtherDoubler	38000	Podwaja efekt działania Ether i EP
Ether Guard	8000	Zapobiega wykradaniu EP
Wind Ring	5000	Obrona przeciwko atakom „Wind"
Earth Ring	5000	Obrona przeciwko atakom „Earth"
Fire Ring	5000	Obrona przeciwko atakom „Fire"
Water Ring	5000	Obrona przeciwko atakom „Water"
EtherReverse	10000	Robota uzdrawia i zbawia, przeciwny się bowiem
Ether Veiler	10000	Pół uszkodzenia
Ether Mirror	10000	Żadnego uszkodzenia
Fei Jr Doll	60000	Zwiększa siły stału krytycznego tylko Emerald
Bart Jr Doll	60000	Więcej ataków krytycznych tylko Emerald
Billy Jr Doll	60000	Polepsza celność oraz uniki
Elly Jr Doll	60000	Atakowane „Ether" losowo +50% lub -50%
Emer Jr Doll	60000	Kontratak
Combo Star	20000	Szybsze nabywanie umiejętności
Mermaid Ring	10000	Ether +10, Obrona Ether +10 tylko Emerald
Chu-chu Idol	40000	Atak +20%, Obrona +20% tylko Chu Chu
MementoChart	100	Ether +6, Obrona Ether +6 tylko Rico

BRONIE PALNE BILLY LEE BLACK

Nazwa	AT	Cena
B&J M10 Gun		2000
B&J M686 Gun		3500
Matchlock		12000
Godfather	-	20000

AMUNICJA

Nazwa	AT	Cena
BLM10A Ammo	18	20
BLM10S Ammo	21	40
BLM10X Ammo	24	60
BLM686A Ammo	30	40
BLM686S Ammo	36	60
BLM686X Ammo	42	80
MatAero Ammo	48	150
MatTerra Ammo	48	150
MatPyro Ammo	48	150
MatHydro Ammo	48	150
MatLight Ammo	48	150
MatUmbra Ammo	48	150
Godsen Ammo	60	200

ETHER GUN AMUNICJA

Nazwa	AT	Cena
EtWind Ammo		1000
EtEarth Ammo		1000
EtFire Ammo		1000
EtWater Ammo		1000
EtLight Ammo		1000

SHOTGUN AMUNICJA

Nazwa	AT	Cena
ShotG50 Ammo	30	30
ShotG60 Ammo	36	60
ShotG70 Ammo	42	80
ShotG80 Ammo	48	120

KATANA I TANTO

Nazwa	AT	Cena
Sengoku Sword	30	8000
Yamane Sword	32	12000
Yamoi Sword	35	20000
Muryo Sword	40	34484

LISTA WYPOSAŻENIA MECHÓW

Nazwa	Cena	Uwagi
Extra Ar	25	Armor +2
Extra Ar +1	50	Armor +5
Extra Ar +2	75	Armor +8
Extra Ar +3	100	Armor +10
Extra Ar +4	150	Armor +20
Extra Ar +5	200	Armor +30
Extra Ar +6	250	Armor +50
Extra Ar +7	400	Armor +80
Extra Ar DX	500	Armor +100
Lite Ar+1	50	Armor +15 Response +5
Lite Ar+2	400	Armor +40 Response +5
Lite Ar+3	800	Armor +60 Response +5
Silver Ar	300	Armor +10 Anti Gel 50%
Silver Ar+1	500	Armor +50 Anti Gel 50%
Lite Alloy	200	Armor +30
Heavy Alloy	200	Armor +30
Beam Coat	600	Anti Beam 50%
Mirror Ar	1200	Armor +50 Anti Beam 50%
Mirror Ar+1	1800	Armor +100 Anti Beam 50%
Mica	750	Anti Electricity 30%
Insulated Ar	1500	Armor +10 Anti Electricity 30%
Insulate Ar+1	2250	Armor +50 Anti Electricity 30%
Molecular Ar	750	Anti Pressure 10%
Stress Ar	1500	Anti Pressure 20%
Stress Ar+1	2250	Anti Pressure 30%
ShockproofAr	700	Anti Spinner 10%
Seal Ar	1400	Anti Engraved Seal 50%
Seal Ar+1	2100	Anti Engraved Seal 75%
Angel Ar	900	Armor +80, Anti-Angel 30%
Angel Ar+1	1800	Armor +100, Anti-Angel 50%
Angel Ar S	2400	Ether Armor +50, Anti-Angel 50%
Ether Ar	1000	Ether Armor +50
Ether Ar+1	2000	Ether Armor +100
Ether Ar+2	3000	Ether Armor +150
Ether Ar+3	4000	Ether Armor +200
Wind Vail Ar	5000	Obrona przeciwko atakom „Earth"
Earth Vail Ar	5000	Obrona przeciwko atakom „Wind"
Fire Vail Ar	5000	Obrona przeciwko atakom „Water"
Water Vail Ar	5000	Obrona przeciwko „Fire"
Cast Ar	4000	Armor +2
Det Circuit	2500	Response +10, podnosi obronę
Senp Circuit	2500	Response +10, podnosi obronę
Resp Circuit	2500	Response +20
Def Circuit	2500	Podnosi obronę
A Circuit	125	Podnosi zwinność (niebieny teren)
B Circuit	125	Podnosi zwinność (szary)
C Circuit	125	Podnosi zwinność (pustynia)
D Circuit	125	Podnosi (pod wodą)
E Circuit	125	Ether Armor +10, Ether Engine +4
C Circuit+1	500	Podnosi zwinność (pustynia)
A+C	2500	Podnosi zwinność (pustynia)
Beam Jammer	1000	Anti Beam 75%
Ground	1250	Anti Electricity 50%
Stress Mat	1400	Anti Pressure 25%
AntigHeat	1500	Anti Gas 20%
Noise Filter	2000	Anti Sound Wave 100%
AntiAngelSys	2500	Anti Angel 100%
2D Cylinder	2500	Podnosi zwinność (pod wodą)
MagneticCoat	4000	Response +25
Bullet	2000	Armor +30
Gold Plate	15000	Anti Gel 100%
Seal Barrier	3000	Anti Engraved Seal 100%
Energy Saver	10000	Redukuje zużycie paliwa
Power Magic	3000	Ether Engine +8
Vail Doubler	3000	Podnosi odporność
Sword Vail	2000	Podnosi odporność na ataki „Ether"
Lens Cover	2500	Zapobiega "Camera Damaged"
Magic Guard	2250	Zapobiega "E.M. Out of Control" oraz "E.M. Shutdown"
Engine Guard	5000	Zapobiega "Power Loss"
Pilot Shield	4000	Zapobiega "Pilot Confused"
Tank Guard	3000	Zapobiega "Fuel Leak"
Ar Repairer	2000	Zapobiega "Armor Damage"
Unique Guard	2000	Zapobiega "Stop" and "Slow"
Frame HP10	250	Pozwala odnawiać HP za paliwo (10% podczas walki)
Frame HP30	750	Pozwala odnawiać HP za paliwo (30% podczas walki)
Frame HP50	1250	Pozwala odnawiać HP za paliwo (50% podczas walki)
Frame HP70	1750	Pozwala odnawiać HP za paliwo (70% podczas walki)
Frame HP90	2500	Pozwala odnawiać HP za paliwo (90% podczas walki)
Fit Charger	5000	Używanie "Charge" przywraca status
DeathBlower1	10000	Pozwala na używanie Trójkąt X
DeathBlower2	10000	Pozwala na używanie Kwadrat X
DeathBlower3	10000	Pozwala na używanie X X
GWH520	35000	Moc silnika +20%
GWH50	65000	Moc silnika +50%
A Charger	2500	"Charge" odnawia 50 jednostek paliwa
S Charger	10000	"Charge" odnawia 100 jednostek paliwa
X Charger	30000	"Charge" odnawia 200 jednostek paliwa
Z Charger	50000	"Charge" odnawia 500 jednostek paliwa

Powinieneś się spieszyć, bo w miarę upływu czasu statek dosłownie się rozpada. Powstałe przeszkody musisz przeskakiwać, a nawet będąc w powietrzu możliwe jest opróżnianie skrzyń. Odnajdź drabinę prowadzącą na górę.

TRANSPORT UPPER FLOOR

Przeciwnicy: Aveh Soldier; Aveh Corporal

Możesz tu zapisać stan gry i wreszcie nie trzeba się nigdzie spieszyć. Idź najpierw na północ, następnie na zachód, a w końcu uderz na południe.

TRANSPORT DECK

Podążaj na południe i lepiej nie marudź zbyt długo, bo cofnie Cię na początek tej przygody. Na szczęście nawet w razie takowej ewentualności zachowasz wszystkie swoje przedmioty. Kiedy już przedrzesz się na drugą stronę, Fei wskoczy w Weltalia i czekać Cię będzie kolejny pojedynek.

Boss: Brigandier - HP 800

Po walce znajdziesz się w podziemnej jaskini.

EPISODE 7 : STALACTITE CAVE

UNDERGROUND CAVE

Przedmioty: Gold Nugget, Iron GWhip

Przeciwnicy: Sand Man, Tin Robo - HP 138, Exp 680, 210G; Nomad Ex Bot - HP 110, Exp 420, 200G; Medusoid - HP 65, Exp 698; May Fly - HP 565, Exp 1410, 690G

Od tego momentu dołączył do Ciebie Bart. Po raz pierwszy możesz też samodzielnie dysponować mechem, polecam więc założyć mu zdobyty wcześniej Extra Ar +1. Podążaj przez cały czas na południe aż odnajdziesz Gold Nugget. Blokującą drogę skałę da się przesunąć. Następnie idź drogą na zachód i przekroczy przeszkodę. Teraz czeka Cię długa droga w kierunku płd.-wsch. Dojdź aż ostatecznie do zmiennego mecha, idź na zachód, a następnie na północ. Teraz pokonasz trochę po platformach i zdobędziesz Iron GWhip (ekwipunek dla Hermdala). Zeskocz na dół i dostań się ponownie w okolice mecha w kolorze trawy. Znowu trzeba będzie poskakać. Idź na płd.-zach., gdzie będziesz mógł nagrać stan gry, po czym pod ludzką postacią wejdź do małej jaskini. Spotkasz tu Balthazara, który będzie miał w ofercie sporo elementów wyposażenia mechów, a na ten cel naprawdę nie powinieneś skąpić kasy.

Wróć do swojej maszyny. Musisz teraz odnaleźć dwa czujniki. Obok jednego już przechodziłeś, była to maszyna w pobliżu skrzyni zawierającej Iron GWhip. Wróć tam i wyłącz draństwo, a będziesz mógł rozmówić się z zieloną machiną, która powie Ci, gdzie masz szukać następnego czujnika. Udasz się ponownie w kierunku jaskini Bara, ale tym razem skacz po platformach na samą górę. Idź na północ aż do momentu, kiedy znajdziesz wejście do płytkich sekcji. Znajdziesz się na wąskim występie nad pierwszym czujnikiem. Masz przed sobą kawał drogi w kierunku północnym.

Podążaj dalej na północ aż osiągniesz most prowadzący na zachód. Na jego końcu wyłącz drugi czujnik, po czym odwiedź po raz ostatni Bara. Po rozmowie z nim otworzy się brama, wiesz więc gdzie teraz iść.

Wal na południe. Wkrótce pojawi się konieczność opuszczenia bezpiecznego pancerza mecha, aby nacisnąć czerwony guzik (na wschodzie), teraz wróć do blaszanej (aktywnej) windy (zachód). Znowu na południe aż do Memory Cube, potem windą w dół. Przygotuj się na spotkanie z Calamity.

Boss: Calamity - HP 2500

Boss dosyć silny, ale za to bardzo powolny. Zaraz na początku walki użyj Boostera, co da Ci sporą przewagę - jeżeli chodzi o częstotliwość atakowania.

Po walce i następującej po niej scenie idź na wschód. Po platformie dostań się na drogę i uderz na południe. Ani się nie obejrzysz, a opuścisz jaskinię. Ichyba już wszyscy mamy jej dość i znajdziesz się na należącym do Barta pustynnym statku Yggdrasil.

EPISODE 8 : PIRATE'S LAIR

YGGDRASIL

Statek jest dość sporych rozmiarów, toteż zapoznaj się z nim sięgając po mapę w Maps Section. Znajdziesz się na najwyższym piętrze, gdzie znajdziesz hangar dla mechów. Idąc w dół, w pomieszczeniu mechanicznym możesz się sporo o tych maszynach dowiedzieć. Jeżeli zaś chcesz na nadmiar gotówki, możesz się jej pozbyć, kupując różne upgrade'y dla Grana. Wyjdź z hangaru i przejdź na północ, spotkasz Marsonka, u którego będziesz mógł się zaopatrzyć w inne potrzebne przedmioty. Kiedy już znudzi Ci się łazenie po statku, udaj się na mostek i pogadaj z Sigurdem.

BRONIE DLA ROBOTÓW

Nazwa	AT	Cena
Mage RodG	2	[illegible]
Arcane RodG	4	600
IronFistRodG	8	1000
SparetheRodG	12	1800
Hot RodG	24	4200
ThunderRodG	60	8200
Stone RodG	60	8200
Flare RodG	65	8800
Ice RodG	60	8200
Chrono RodG	75	10000
[illegible]	8	[illegible]
[illegible]	80	13200

[illegible]

Nazwa	AT	Cena
[illegible]	10	1000
Iron GWhip	16	1600
SnapperGWhip	18	2000
SerpentGWhip	35	4500
BSnake GWhip	50	6800
SBlood GWhip	56	7200
Thor GWhip	100	13000
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

Nazwa	AT	Cena
[illegible] Gun		[illegible]
G Mixer Gun		[illegible]
G [illegible]		[illegible]
G [illegible]		24000

[illegible]

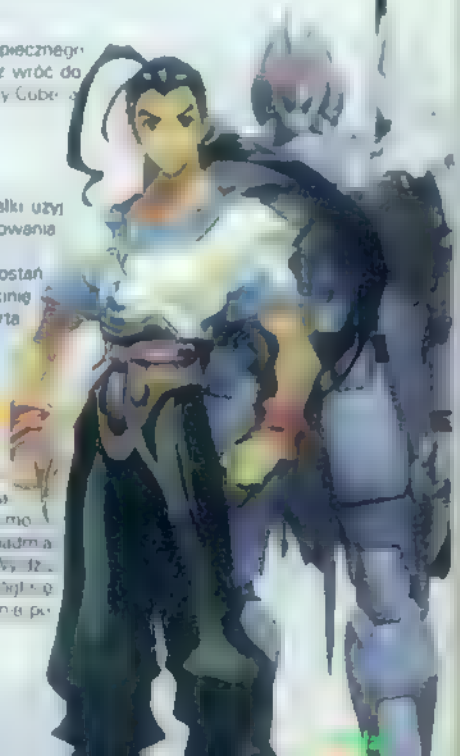
Nazwa	AT	Cena
G [illegible] A Ammo	8	[illegible]
G [illegible] Ammo	30	[illegible]
G [illegible] Ammo	40	[illegible]
G MixerA Ammo	24	200
G Mixer Ammo	36	[illegible]
G Mixer Ammo	48	[illegible]
G [illegible] Ammo	6[illegible]	[illegible]
G MixerAmmo	60	[illegible]
G Mixer Ammo	6[illegible]	[illegible]
G MixerAmmo	60	[illegible]
G [illegible] Ammo	54	[illegible]
G MixerAmmo	54	[illegible]
G [illegible] Ammo	7[illegible]	[illegible]

[illegible] AMMUNICJA

Nazwa	AT	Cena
G [illegible] Ammo	24	[illegible]
G-GG080 Ammo	16	[illegible]
G-GG080 Ammo	48	[illegible]
G [illegible]	[illegible]	[illegible]

KATANA, [illegible] MECHANICAL [illegible] [illegible]

Nazwa	AT	Cena
SengokuSword	80	9000
Yamame Sword	110	13000
Kijin Sword	120	22000
Yamato Sword	160	38000
Kishin Sword	200	14000



BART'S HIDEOUT

[illegible]

Zaraz po [illegible] z Citanem i Maisonem do jadalni. Tutaj dowiesz się czegoś więcej o [illegible] Bartem a niejakim Shakhanem. Odszukaj małą dziewczynkę i porozmawiaj z [illegible] i przejdź do „Electronics Room" wschodni. Po następującej tutaj [illegible] znajdują się kwatery, gdzie możesz się zregenerować i nagrać [illegible] wydziesz na mapę świata. Ty wejdź do pokoju Barta (drzwi na południu [illegible]).

[illegible] będziesz próbował dostać się na Yggdrasil, zatrzyma Cię Bart. Okazuje się, że jakiś [illegible] bio mechanik urzędujący w hangarze. Porozmawiaj z nim wróć do kwater i odpocznij. Następnie [illegible] czeka Cię niemiłe spotkanie z przedstawicielami militarnych sił Gebler.

B[illegible] HP 700, Exp. 1500, 300G

W tej walce możesz liczyć na pomoc Barta oraz jego dwóch żołnierzy, zatem nie powinieneś mieć najmniejszych problemów.

Ten pojedynek to tylko wstęp do kolejnych, bardzo zresztą prostych, walk.

Aegisknight - HP 700, Exp. 1500, 300G
Wandknight [illegible] HP 620, Exp. 1500 (x2), 200G (x2)
[illegible]knight - HP 600, Exp. 1500, 300G
S[illegible] HP 1649, Exp. 17890, 1700G

W [illegible] znajdziesz się na pokładzie Yggdrasil.

EPISODE 9 : OPERATION AVEN

YGGDRASIL

[illegible] Citan ma pełną kontrolę nad Heimdallem.

Na [illegible] porozmawiaj z Sigurdem i opuść kryjówkę Barta. Pod swoją komendą masz teraz cały Yggdrasil, [illegible] w tym terminie zbyt pewnie [illegible] skocz po instrukcje do Sekcji 5. Udaj się do Bledavik, stolicy [illegible]

WORLD MAP

[illegible] Trooper, Sand Man, Neo Tin Robo - HP 438, Exp. 1100, 150G, Spear Trooper - HP 600, Exp. 1050, 1000G
Przeciwnicy na obszarach zielonych: Hobgob, Lil' Kobold

[illegible]

[illegible] aby uzyskać informacje dotyczące tutejszej bazy hotelowej. Bledavik [illegible] zwiedzenia go na własną rękę. Poza podziwianiem jego [illegible] Na zachód od rynku znajduje się restauracja, gdzie na [illegible] W pobliżu znajdziesz także punkt instytucji „Ether", gdzie [illegible] Zaś w płd.-wsch. części miasta możesz kupić broń oraz elementy [illegible] do hotelu, w którym mówiła C. kolonda przy wejściu. Tam powita [illegible] dowiesz się o trudnościach dostania się do zamku, gdzie [illegible] dać się do miasta w celu zasięgnięcia informacji. Idź na północ, aby wyjść na mapę miasta, a następnie wejdź na Shakhan Square.

SHAKHAN SQUARE

[illegible] takie jak Toy Go-round, Minigame, którymi możesz w zamian za pieniądze informacje [illegible] Oprócz tego [illegible] Jest też pewien [illegible] Tak w ogóle to Shakhan [illegible] Idź na północ. Bart wyjawi powody dla których [illegible] Ty znajdziesz się w pobliżu zamku Fatimy.

TOURNAMENT ARENA

Aby [illegible] wymagane się C. tam poleci C. przystąpienie do turnieju, co powinno zająć [illegible] uwagę strażników. Będziesz mógł wpisać kywkę, po czym wracaj do Bledavik.

BLEDAVIK

[illegible] a następnie przejdź do północnych schodów i skieruj się na południe. W [illegible] Zaraz [illegible] stojącego najbliżej wróć a ten opowie C. o podziemnych [illegible] w hotelu zakonnicy. Razem ustalicie plan działania, jednak aby [illegible] Wtym celu pojedziecie ponownie ze staruszkiem przy bramie. Jeżeli [illegible] wyjdziesz, wspomnianego wyżej. Zanim wrócicie do hotelu, porozmawiaj [illegible] Barta idź na Shakhan Square. Musisz teraz we [illegible] na wyższym piętrze znajduje się [illegible] wróć do hotelu, porozmawiaj z C. tamem oraz Bartem [illegible] się do zamku Fatimy, gdzie właśnie zaczyna się turniej.

EPISODE 10 : THE TOURAMENT

TOURNAMENT ARENA

Aby [illegible] wygrać, z jednym ze strażników, następnie przejdź na pln.-wsch. [illegible] zagadka do [illegible] Jeżeli pozbierasz kamienie, to dostrzeżesz wieżę [illegible] Wchodząc po schodach na wschodnią, rozmówisz się z Danem, jakimś [illegible]

LEGENDA

T - ● K - ●
X - ✕ O - ●

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

FEI FONG WONG

Nazwa	Wykonanie	AP
Rajin	T,X	4
Senretsu	T,T,X	5
Hagan	K,X	5
Hoten	T,T,T,X	6
Tenbu	T,K,X	6
Ryugin	K,T,X	6
Koho	X,X	6
Fukai	T,T,T,T,X	7
Chikai	T,T,K,X	7
Kakai	T,K,T,X	7
Sukai	K,T,T,X	7
Kokai	K,K,X	7
Yamikai	X,T,X	7

WEWNĄTRZ WELTALLA

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Raigeki	K,K	10+40	1
Reppu	K,T	10+50	1
Raigo	K,O	10+10	1
Hazan	T,K	20+70	2
Ryuten	T,T	20+80	2
Jyu	T,O	20+20	2
Raibu	O,K	30+100	3
Ryubu	O,T	30+110	3
Shinra	O,O	30+30	3
Kosho X	K	10	1
Goten X	T	20	1
Kishin	O	30	1

WEWNĄTRZ XENOGEARS

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Raigeki	K,K	10+40	1
Reppu	K,T	10+50	1
Raigo	K,O	10+10	1
Hazan	T,K	20+70	2
Ryuten	T,T	20+80	2
Jyu	T,O	20+20	2
Reimei	O,K	30+100	3
Ryumei	O,T	30+110	3
Shinrei	O,O	30+30	3
Kosho X	K	10	1
Goten X	T	20	1
Kishin	O	30	1

CHI

Nazwa	AP	Ak.Lvl	Efekt
Guided Shot	2	1	Atak
InnerHealing	2	10	Odnawia część HP
Iron Valor	4		Zwiększa siłę ataku
CounterForce	4		Zdolność do kontrataku
Yang Power	5		Lepsza obrona, słabszy atak
Yin Power	5		Silniejszy atak, słabsza obrona
Radiance	10		Atak
Big Bang	20		Atak na grupę

WEWNĄTRZ WELTALLA LUB XENOGEARS

Nazwa	AP	Działanie
Guided Shot	2	Atak
InnerHealing	2	Odnawia pancerz
Yang Power	5	Lepsza obrona, słabszy atak
Yin Power	5	Silniejszy atak, słabsza obrona
Radiance	10	Atak
Big Bang	20	Atak na grupę

[illegible]

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
System Id	1000	Lepszy „Attack Level"
Thor Wave	600	Atak
Flaming Hell	1000	Atak na grupę

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

[illegible]

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Mega Hammer	K,K	10+40	1
Dyna Fight	K,T	10+50	1
Gravity Fist	K,O	10+10	1
Dyna Rush	T,K	20+70	2
Heat Drive	T,T	20+80	2
Gravity Press	T,O	20+20	2
Meteor Press	O,K	30+100	3
Iron Break	O,T	30+110	3
Iron Storm	O,O	30+30	3
Fire Drive	K	10	1
Magnetic	T	20	1
Mania Beat	O	30	1

[illegible]

Nazwa	AP	Efekt
Robo Beam	2	Przeciwnikowi
Robo Missile	4	Pocisk
Robo Punch	5	Atak fizyczny (obszar)
Robo Kick	8	Atak fizyczny (obszar)
Gravition Gun	30	Atak grawitacyjny (na wszystkich)

[illegible]

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
Meteor Pod	400	Atak „Ether" na wszystkich
Grav Cannon	1000	Atak „Ether" na wszystkich

LEGENDA

T - ● K - ●
X - ⊗ O - ●

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

[illegible]

Nazwa	Wykonanie	AP
Atomic Apple	TX	4
[illegible]	TTX	5
Hell Blast	KX	5
[illegible]	TTTX	6
[illegible] Walker	TKX	6
[illegible] Blast	KTX	6
Barrage	XX	6
True Dream	TTTTX	-
Holy Side	TTKX	-
[illegible]	TKTX	-

WEWNĄTRZ RENMAZUO LUB EL RENMAZUO

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Double Snap	KK	10+40	1
[illegible]	KT	10+50	1
[illegible]	KO	10+10	1
[illegible] Blast	TK	20+70	2
[illegible]	TT	20+80	2
Holy Fist	TO	20+20	2
Blaze Shot	OK	30+100	3
Hard Gatling	OT	[illegible]	3
Sky Gatling	OO	30+30	3
Thousand	K	10	1
[illegible] Lance	T	20	1
[illegible] Soul	O	30	1

ETHER

Nazwa	EP	Efekt
[illegible] Light	2	Usuwa anomalny status
[illegible] Light	2	Odnawia część HP
[illegible] Light	4	Odnawia wszystkim część HP
Goddess Call	4	[illegible]
Fearless Eyes	4	Poprawia obronę
Wind Shield	4	Ochrona przed atakami „Earth"
Earth Shield	4	Ochrona przed atakami „Wind"
[illegible] Shield	4	Ochrona przed atakami „Water"
[illegible] Shield	4	Ochrona przed atakami „Fire"
Goddess Wake	6	Przywraca do życia

WEWNĄTRZ RENMAZUO LUB EL RENMAZUO

Nazwa	EP	Efekt
Heavylight	2	Regeneruje pancerz
Hugelight	4	Regeneruje wszystkim pancerz
Wind Shield	4	Ochrona przed atakami „Earth"
Earth Shield	4	Ochrona przed atakami „Wind"
Fire Shield	4	Ochrona przed atakami „Water"
Water Shield	4	Ochrona przed atakami „Fire"

RENMAZUO

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
Jessie Cannon	500	Atak na obszar
Jessie Buster	1000	Atak na obszar

EL RENMAZUO

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
Jessie Cannon	500	Atak na obszar
Jessie Buster	1000	Atak na obszar

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

[illegible] ARCO BANDERAS

Nazwa	Wykonanie	AP
Pitz Rocket	TX	4
Death Drive	TTX	5
Banderza	KX	5
Dragon Fist	TTTX	6
Fire Bomb	TKX	6
[illegible]	KTX	6
Spin [illegible]	XX	6
Death Roll	TTTTX	-
[illegible] Cannon	TTKX	-
Hell Splash	TKTX	-

WEWNĄTRZ STIER LUB EL STIER

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
[illegible] War	KK	10+40	1
Bomber Head	KT	10+50	1
Dirt Driver	KO	10+10	1
Grand Slam	TK	20+70	2
Twister D	TT	20+80	2
Hammer G	TO	20+20	2
Magic Body	OK	30+100	3
[illegible]	OT	30+110	3
Scrap	OO	30+30	3
Dra Kaiser	K	10	
Dra Kaiser	T	20	1
[illegible] Kaiser	O	30	1

Nazwa	EP	Efekt
[illegible] Fist	2	Silniejszy atak
[illegible] Body	2	Lepsza obrona
[illegible] Lord	2	Lepsza obrona na „Ether"
Saint Mettle	4	Atak

WEWNĄTRZ STIER LUB EL STIER

Nazwa	EP	Efekt
Saint Mettle	4	Atak

BLEDAVIK

Jako Bart opuść hotel i udaj się do kanałów (na południe od hotelu)

TOURNAMENT ARENA

Teraz czeka [illegible] z Feą na Barta [illegible] poszukać [illegible] wprawdzie gry [illegible] dostępow do głównego Menu uzdrowić się [illegible] stanu gry. Zatem żyj i nie daj zyć innym.

Boss: Gonzalez - HP 400, Exp. 500
Boss: Big Joe - HP 912, Exp. 1, 1G
Boss: Scud - HP 300 (max. 350), Exp. 500
Boss: Dan - HP 450, Exp. 500, 5G
Boss: Wiseman - HP 999
Z tym ostatnim gościem nie powalczysz. Nie jesteś w stanie go uszkodzi[illegible] rozmowy.

BLEDAVIK WATERWAY

Przedmioty: Gold Nugget, Survival Tent, Rosesol S, Aquasol S

System kanałów jest dosyć zawiły i aby odnaleźć wszystkie [illegible] tylko ze aby zdobyć Gold Nugget musisz dopłynąć do pewne[illegible] skoczyć. W ten sposób znajdziesz się przy [illegible] malec. Tak czy inaczej, dopłyniesz w końcu do zamku.

FATIMA CASTLE

Przedmioty: Cobra Cracka, Iron Mail x4, Aquasol S
Przeciwnicy: Aveh Guard - HP 80, Exp. 242, 45G

Wyjdź z basenu i skieruj się na wschód. Po rozmowie ze stare[illegible] się w zamkowym ogrodzie. Liczba patrolujących teren str[illegible] turnieju. Za najbardziej wysuniętymi na południe drzwiami na wsch[illegible] da Barta [illegible] do zbrojowni.

Wszystkie drzwi na północy są [illegible] tych na południe. Znajdziesz się [illegible] piętro wyżej. Przy drzwi na północ [illegible] ogród znajdziesz sporo drzew [illegible] jak biblioteka, gabinet [illegible] schody prowadzące na drugie piętro. W północnej części drugiego piętra znajduje się sypialnia. Jeżeli przejdziesz wzdłuż i pokoju [illegible] możesz uaktywnić [illegible] i dzięki temu [illegible] uje się, że musisz [illegible] tym celu musisz zejść na drugie piętro i [illegible] stronie wschodniej. Winda i tak nie działa, a Margie z [illegible] kolejnymi drzwiami za północnym k[illegible]

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

CHU CHU

Nazwa	EP	Efekt
Forest Dance	2	Odnawia część HP
Calm Prayer	2	Usuwa anomalny stan maga
Myth Prayer	2	Usuwa anomalny stan umysłu
Play Dead	2	Powoduje "False Death"
Masker Kiss	8	Powoduje "False Death"
Forest Wind	4	Atak „Wind"
Earth Gnome	6	Atak „Earth" (obszar)
Ancient Myth	10	Atak na wszystkich

JAC GIANT

Nazwa	EP	Efekt
Forest Dance S	2	Odnawia część HP

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

ELEHAYMM VAN HOJTEN

Nazwa	Wykonanie	AP
Scratcher	TX	4
Spiredge	TTX	5
Breakthrough	KX	5
Double Shock	TTTX	6
Sky Attack	TKX	6
Shine Spark	KTX	6
Sang kick	XX	6
Thunder Wasp	TTTTX	7
Land Wasp	TTKX	7
Flare Wasp	TKTX	7
Ice Wasp	KTTX	7

WEWNĄTRZ VIERGE LUB EL REGURUS

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Double Impact	KK	10+40	1
Hard Smash	KT	10+50	1
Beat Storm	KO	10+10	1
Sonic Drive	TK	20+70	2
Heart Strike	TT	20+80	2
Mega Impact	TO	20+20	2
Flash Drive	OK	30+100	3
High Diva	OT	30+110	3
Blaze Dance	OO	30+30	3
Flash Fist	K	10	1
Blue Blast	T	20	1
Dark Diva	O	30	

ETHER

Nazwa	EP	Siła rażenia
Anemo Bolt	2	EP 2 - słaba
Terra Lance	2	EP 6 - średnia, działa na obszar
Thermo Cube	2	EP 10 - silna, działa na wszystkich przeciwników
Aqua Ice	2	
Anemo Burn	6	
Terra Storm	6	
ThermoDragon	6	
Aqua Mist	6	
Anemo Wave	10	
Terra Ghost	10	
Thermo Largo	10	
Aqua Lord	10	

UWAGA: Wewnątrz Vierge lub El Regurus pomiędzy zużyciem EP a siłą rażenia nie ma żadnej zmiany.

VIERGE

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
Aerials	400	Atak „Ether"

EL REGURUS

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
Aerials	400	Atak „Ether"

EPISODE 11 : MARGIE'S RESCUE

FATIMA CASTLE

Zrób Save'a i wyjdź na korytarz.

Boss: Ramsus - HP 400
Boss: Miang - HP 999

Nawet nie próbuj at[illegible] Miang. [illegible] Postaraj się zatruwa[illegible] co Miang będzie tracila swój ruch na uzdrawiani[illegible] używać „Mirror Stance" i wtedy lepiej go nie at[illegible] wieniu go energią do walki [illegible]

Boss: Ramsus - HP 800
Boss: Miang - HP 999

Teraz będzie już dużo trudniej, polecam [illegible] Healing" Feą. Ramsus nie może już [illegible] używaj swych najpotężniejszych ataków.

Po wyjściu z windy skieruj się na [illegible]

EPISODE 12 : ROAD TO NISAN

YGGDRASIL

Zaczęp Chu - Chu - to takie coś stojące pr[illegible] Bart powie Ci abyś po[illegible] posiał". Znajdziesz ją w pokoju obok hangaru. Trzeba be[illegible] nać dla niego jakieś imię, spróbuj Chu - Chu, a wtedy [illegible] nasz sobie, iż nie jest to jakiś przedmiot. [illegible] się teraz na mostek i dwukrotnie pokaż[illegible] wskaże Ci cel dalszej wędrówki (oznacz[illegible] ko na pustyni.

EPISODE 13 : CITY OF PEACE

WORLD MAP

Przeciwnicy: Hobgob; Lil' Kobold; Sand Shark; Tin Robo

NISAN

[illegible] wyłaniającą mapę, ludzkie siedlisko. Wejdź do sekcji miejskiej. W tym możesz co [illegible] sprzedaży zarówno ciekawych przedmiotów (np. [illegible] części do mechów (już w rozsądnych cenach). Odnajdź Town Hall - nie możesz [illegible] rozmowę. Zejdź na dół, po czym przejdź na północ [illegible] następnie z Margie. Droga na północ zaprowadzi Cię do klasztoru.

NISAN MONASTERY

[illegible] zeka Margie. Idź na górę, ponownie z nią porozmawiaj. Teraz pora otworzyć drzwi [illegible] dygnąć. Po pewnych przeżyciach wróć tą samą drogą [illegible] ales. Porozmawiaj z siostrzyczkami oraz z Agnes. Możesz już opuścić [illegible]

NISAN

[illegible] potaje wym. Kiedy po drodze zawoła Cię Marson, wejdź do wskazanego [illegible] Sears. Teraz idź na mast, gdzie rozmawiasz się z Bartem, a następnie [illegible] Na [illegible] powiedz Bartowi, że jesteś gotów.

EPISODE 14 : RECAPTURE AVEN

YGGDRASIL

[illegible] Teraz przejdź na najwyż[illegible] wnętrz.

KISLEV BORDER MOUNTAIN

[illegible] Coat, Gold Nugget, Rosesol [illegible] May Fly, Nomad Fix Bot, Edelweiss [illegible]

[illegible] wejdź [illegible] przejdź przez [illegible] na północ [illegible] po [illegible] idź na [illegible] Coat, [illegible] na północ [illegible] Od tego [illegible] zawsze [illegible] zapasy HP [illegible] się w [illegible] na wschód [illegible] Ichiba [illegible]

B[illegible] HP 670, Exp. 1500, x2) 200G (x2) [illegible] Exp. 1500, 300G
B[illegible] Exp. 1500, 300G

[illegible] większego zagrożenia, musisz jednak uważać, aby Cię zbytnio nie osłabły. Oto bowiem nadchodzi:

Boss: Vierge - HP 2400

Użyj boostera, atakuj „Reppu".

M[illegible]

FATIMA CASTLE

[illegible]

EPISODE 15 : DESERT DESPAIR

YGGDRASIL

[illegible]

KISLEV BORDER DESERT

[illegible] HP 180, Exp. 550, 110G; Gigabot, HP 500, Exp. 320, 220G

Tu[illegible] Podążaj przez cały czas [illegible] strzałów pokonujących ze statków (-1 HP) i starając się nie wpadać na wrogie mechy.

Boss: Main Gun - HP 1800, Exp. 7000
Boss: Small Gun (sztuk dwie) - HP 590

Dalsza część opisu w następnym numerze PSX EXTREME

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

C. TANJZUKI

Nazwa	Wykonanie	AP
Ukiguma	T,X	4
Mufu	T,T,X	5
Jirra	K,X	5
Shinrai	T,T,T,X	6
Renken	T,K,X	6
Hakai	K,T,X	6
Ougi	X,X	6
Willow Wind	T,T,T,T,X	7
Rare Earth	T,T,K,X	7
Hell Fire	T,K,T,X	7
Tsunami Ice	K,T,T,X	7

POSIADAJĄC KATANĘ

Nazwa	Wykonanie	AP
Amaoto	T,X	4
Entsuki	T,T,X	5
Tenguno	K,X	5
Himatsu	T,T,T,X	6
Yako	T,S,X	6
Zanretsu	K,T,X	6
Myotsuki	X,X	6
En Wind	T,T,T,T,X	7
Go-Earth	T,T,K,X	7
Ro-Fire	T,K,T,X	7
Ko Water	K,T,T,X	7

WEWNĄTRZ KIMONA

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Kenpu	K,K	10+40	1
Reppu	K,T	10+50	1
Ryuei	K,O	10+10	1
Shinrai	T,K	30+70	2
Fujin	T,T	20+80	2
Ryuga	T,O	20+20	2
Hakai	O,K	30+100	3
Kenjin	O,T	30+110	3
Tensho	O,O	30+30	3
Ochiba	K	10	1
Zanretsu	T	20	1
Enkan	O	30	1

WEWNĄTRZ [illegible] KATANA

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Kenpu	K,K	10+40	1
Reppu	K,T	10+50	1
Ryukaga	K,O	10+10	1
Shinrai	T,K	30+70	2
Fujin	T,T	20+80	2
Ryuga	T,O	20+20	2
Hakai	O,K	30+100	3
Kenjin	O,T	30+110	3
Tensho	O,O	30+30	3
Ochiba	K	10	1
Zanretsu	T	20	1
Enkan	O	30	1

AP ANES

Nazwa	AP	Efekt
Sazanami	2	Odnawia część HP
Ronki	2	Następne zaklęcie zbędne wszystkich członków drużyny
Fusuki	4	Ochrona przed „Earth" słabość przed „Wind"
Omoi	4	Ochrona przed „Wind" słabość przed „Earth"
Kasuki	4	Ochrona przed „Water" słabość przed „Fire"
Suiseki	4	Ochrona przed „Fire" słabość przed „Water"
Ryokusho	3	Usuwa anormalne stany ciała
Reisho	3	Usuwa anormalne stany umysłu
Koga	2	Dobra obrona słaby atak
Yamiga	2	Silny atak słaba obrona
Sorikai	6	Lepsza szybkość
		Wewnątrz Hamidaka lub El Fenrir działania dostępnych zaklęć nie ulega zmianie

LEGENDA

T - ● K - ●
X - ● O ●

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

BARTHOLOME FATMA

Nazwa	Wykonanie	AP
Head Hunter	T,X	4
Twin Sonic	T,T,X	5
Rhythm Shock	K,X	5
Dynamic	T,T,T,X	6
Astral	T,K,X	6
Blaster	K,T,X	6
Justice	X,X	6
Angel	T,T,T,T,X	7
Land Break	T,T,K,X	7
Prominence	T,X,T,X	7
Tornado	K,T,T,X	7

WEWNĄTRZ BRIGANDERA LUB EL ANDVALI

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Chain Whip	K,K	10+40	1
Beat Serpent	K,T	10+50	1
Spark Wave	K,O	10+10	1
Blood Snake	T,K	20+70	2
Hit Stone	T,T	20+80	2
Dead Cannon	T,O	20+20	2
Dance Wave	O,K	30+100	3
Twin Snake	O,T	30+110	3
Sky Drive	O,O	30+30	3
Meteor Fall	K	10	1
Dead Dance	T	20	1
Soul End	O	30	1

ETHER

Nazwa	AP	Efekt
Wild Smile	2	Obniża odległość
Heaven Cent	2	Atak
White Lure	3	Nakaz atakowania Barta
Red Cologne	4	Zwiększa siłę ataku
Blue Cologne	6	Podwyższenie parametrów
WhiteCologne	8	Zwiększa ilość kontrataków
Wind Mode	4	Atakowanie „Wind"
Earth Mode	4	Atakowanie „Earth"
Fire Mode	4	Atakowanie „Fire"
Water Mode	4	Atakowanie „Water"

WEWNĄTRZ BRIGANDERA LUB EL ANDVALI

Nazwa	AP	Efekt
Wild Smile	2	Powoduje "Camera Malfunction"
Heaven Cent	2	Atak
Wind Mode	4	
Earth Mode	4	
Fire Mode	4	
Water Mode	4	

BRIGANDIER

Nazwa	Zużycie Paliwa	Efekt
Ygg D Charge	600	Atak „Ether"

EL ANDVALI OPTIONS

Nazwa	Zużycie paliwa	Efekt
Ygg D Charge	600	Atak „Ether"

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

EMELALDA

Nazwa	Wykonanie	AP
Leg Cutter	T,X	4
Wave Cutter	T,T,X	5
Leg Spin	K,X	5
Hammerhead	T,T,T,X	6
Grand Arm	T,K,X	6
Divider	K,T,X	6
Flying Arm	X,X	6
Tornado Hand	T,T,T,T,X	7
Revolount	T,T,K,X	7
Dark Beast	T,X,T,X	7

WEWNĄTRZ HELENA

Nazwa	Wykonanie	Zużycie paliwa	Level
Arm Bash	K,K	10+40	1
Air Bash	K,T	10+50	1
Dance Bash	K,O	10+10	1
Devil Hand	T,K	20+70	2
Devil Hold	T,T	20+80	2
Devil Bird	T,O	20+20	2
Dead Spin	O,K	30+100	3
Dead Drive	O,T	30+110	3
Dead Melody	O,O	30+30	3
Dark Wave	K	10	1
Dark Freeze	T	20	1
Dark World	O	30	1

ETHER

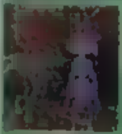
Nazwa	AP	Efekt
Anemo Darm	3	Atak „Wind" (średni)
Terra Feist	3	Atak „Earth" (średni)
Thermo Gord	3	Atak „Fire" (średni)
Aqua Arcum	3	Atak „Water" (średni)
Anemo Omega	6	Atak „Wind" mocny na wszystkich
Terra Holz	6	Atak „Earth" mocny na wszystkich
Thermo Geist	6	Atak „Fire" mocny na wszystkich
Aqua Ohsum	6	Atak „Water" mocny na wszystkich
		Wewnątrz Grescenza atakowalność ETHER nie zmienia się

KILKA SŁÓW

HIV

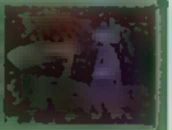
Gra A BUG'S LIFE w ścisłe [illegible] jest niestety, nie prosta i nie [illegible]. Jest trudna i stresuje. Jednak prawdziwe schody, i to cholernie strome, zaczynają się w momencie, gdy chcesz [illegible] grę, zbierając na wszystkich poziomach wszystkie dobra i rozwiązując wszystkie puzzle (jedno ściśle wiąże się z drugim). Wychodząc Ci zatem naprzeciw, wyrażam nadzieję na to, iż tekst ten w znacznym stopniu przyczyni się do Twojego sukcesu. Nie złość się jednak, Czytelniku, jeśli w pewnym momencie nie znajdziesz odpowiedzi, która by Cię satysfakcjonowała. A to za sprawą tego, iż A BUG'S LIFE jest w pewnych momentach tak zakręcone, że nie sposób opisać co niektórych sytuacji. Zatem potraktuj ten tekst raczej jako [illegible] podpowiedzi, niż solucję [illegible].

! Podczas czytania tego opisu natkniesz się na wiele nazw własnych, które postanowiłem wprowadzić na własną rękę. Dlaczego? Ano dlatego, by wytłumaczyć sytuacje i w sposób zrozumiały opisać to, co w danym momencie możesz ujrzeć na ekranie telewizora. Bo mnogość dziwnych przedmiotów występujących w ABL jest zadziwiająca. Zatem wygodniej mi pisać np. NASIONO [illegible] zresztą nie wiem, jak bym mógł to nazwać inaczej (ROŚLINKA?).



PLASTER [illegible]

ZIELONY LISTEK pojedynczy [illegible] [illegible] Boga [illegible]



KAMERA [illegible]

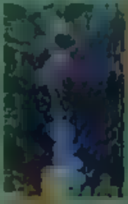
DYNIA [illegible] gdzie [illegible]

WIATRACZEK [illegible]

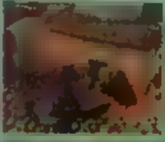
DMUCHAWIEC [illegible] WIATRA[illegible]

GRZYB [illegible]

SUPER SKOK [illegible]



STRZELAJĄCY KWIAT [illegible]



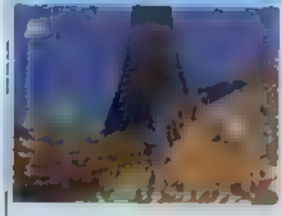
SAMONAPROWADZAJĄCY SIĘ KWIAT [illegible]

LITERKI [illegible]

BONUSOWE FILMIKI [illegible]

OPIS POZIOMÓW

POZIOM #1 (ANTHILL)



Pierwszy poziom polega na [illegible]

POZIOM #2 (TUNNELS)

Uważaj na [illegible] które [illegible] pod Twoje [illegible] tunele, które [illegible] bo [illegible] tam [illegible] [illegible] na [illegible] Twoje [illegible] musisz [illegible] rzesz źdźbła do [illegible]

Uważaj na [illegible] cień spadającej [illegible] spod [illegible] co [illegible] wijących się co jakiś [illegible]

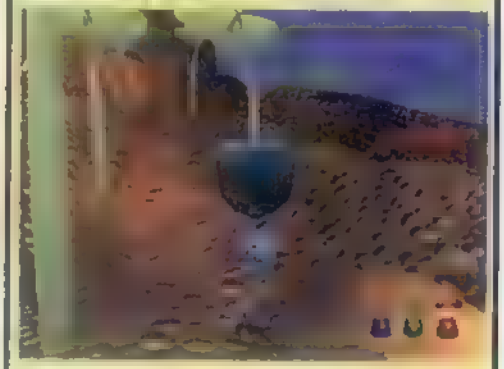
POZIOM #3 (COUNCIL CHAMBER)

[illegible] wolne miejsce NAS[illegible]NO [illegible] na nim podsk[illegible] podpar[illegible]esz swoje [illegible] [illegible] między wszystkim[illegible] [illegible] z poziomu [illegible] których nie [illegible] tego ZŁEGO [illegible]

POZIOM #4 (CLIFFSIDE)

Aby zebrać [illegible] początku [illegible] następujące [illegible]:
- pozbieraj wszystkie źdźbła
- po [illegible] stronie [illegible] na NASIONO [illegible] będzie [illegible] LISTEK [illegible]
- po prawej stronie [illegible] być drogi [illegible] zen [illegible] którego [illegible] nawet [illegible]
- rozwal DYNIĘ, [illegible] DMUCHAWCA
- po lewej stronie [illegible] DMUCHAWIEC [illegible] góry [illegible] razu skieruj się w kierunku [illegible]

NASIONA



A teraz do roboty. Zaskocz w dół na DMUCHAWCU - od wiatraczka do wiatraczka. Nie możesz spaść na ziemię, bo ten wielki ptak Cię wyjątkowo nie lubi, tzn. lubi, ale jako główne danie z jadłospisu.

Po drodze zbierz literę (L) - jeszcze [illegible] ZIELONA JEŻYNA!

Podłoża możesz dotknąć dopiero z [illegible] utworzoną z [illegible] będzie Cię stresować. Zbierzaj wszystkie źdźbła. Znajdziesz także PLASTER, który [illegible] tworząc podwodny ZIELONY LISTEK. NASIONO przenieś przez kanion, ustaw je pod [illegible] DMUCHAWIEC - wskocz do góry. Zbierz literę K, źdźbła. Teraz z NASIONEM wróć w miejsce bariery z wielkich kolców. Spokojnie NASIONO wrzuć na WIATRACZEK - jeśli nie za pierwszym razem, to za którymś z kolei. [illegible] góry. Tam przy barierze NASIONO zamień w DMUCHAWIEC i z pomocą drogi lotniczej rozwal wszystkich oprychów (przecież masz PLASTER!). Następnie tą samą drogą wróć i udaj się do wyjścia (grota).

POZIOM #5 (RIVERBED CANYON)

Na samym początku znajduje się literka (F - nad schodami), której nie możesz zebrać. Wróć w to miejsce z pierwszym znalezionym NASIONEM i zamień je w GRZYBA. Spokojnie podskoczysz. NASIONO zabierz z powrotem ze sobą - przyda się. Zresztą w tym poziomie często przyjdzie Ci transportować nad głową owo badziewie.

Gęsto będziesz napotykać na KAMERY - korzystaj z nich, bo pokażą Ci dziwne miejsca, w których poukrywane są dobra.

Tytułowy kanion to zaiste mało ciekawy labirynt, w którym co niektórzy mogą stracić orientację. Patrz zatem dokładnie na zapalające się race - dzięki nim wrócisz bezpiecznie tam, skąd przybyłeś.

Po raz pierwszy właśnie w tej planszy spotkasz się z poczwórnym WIELKIM LISTKIEM (czyżby to róża?). Pamiętaj, że jeśli nie zdobędziesz go, to nie ukończysz tej planszy. Zdobędziesz tu także specjalną osłonkę, dzięki której będziesz mógł dostać bezkarnie (czyt. bez straty życia) kilka razy w michę.

Na co niektórych skałach znajdują się różne dobra. Jednak nie do wszystkich łatwo się dostać - np. nie można swobodnie przeskoczyć nad wyrwą w ścierce. Spokojnie, zawsze przecież możesz wciągnąć ze sobą NASIONO, a z niego skombinować coś, co pomoże Ci w sensownych skokach. U samej góry zawsze znajduje się pająk - uczyń go mniej przystojnym, po czym zbierz czym prędzej dobra i w nogi.

POZIOM #6 (BIRD NEST)

Kontynuując z ptaszyskiem, które wcześniej Cię stresowało. Aby coś wykołać, musisz uzyskać zdolność SUPER SKOK (Super Jump) po zebraniu wszystkich [illegible] gadżetów będziesz miał [illegible] która to załatwi. Przyda się podczas wspinaczki na górę (podczas podskakiwania za [illegible] mrówy rozpościera się niebieska poświata). Znajdź odpowiednią półkę skalną, z której rozpoczniesz swoją wspinaczkę. Nie spieszy się, wszystkowo głupio pracująca [illegible] może Cię przypadkowo doprowadzić do szczęścia [illegible] pas.

Na jednej ze skał znajdujących się pośrodku tego cyrku znajdziesz NASIONO - zamień je w SAMONAPROWADZAJĄCY SIĘ KWIAT - będzie pruł salwami we wstrętne ptaszysko. A Ty załatwisz sprawę do końca - otóż przy pomocy swoich strzałów.

POZIOM #7 (CITY ENTRANCE)

Uruchom STRZELAJĄCY KWIAT, co by Twój tyłek chronił. Znajdź cztery ZIELONE LISTKI, dzięki którym będziesz mógł utworzyć poczwórny ZIELONY LISTEK i spenetrować dachy.

W butelce znajduje się NASIONO, które powinieneś wyciągnąć na zewnątrz - dzięki niemu zdobędziesz kilka dóbr.

Jeśli już będziesz gotowy, to zdobądź chwilową nieśmiertelność („I'm invincible!") i przebiegnij przez zielone smarki. Jeśli zebrałeś wcześniej 10 źdźbeł, to otworzą się przed Tobą wrota.

Po spenetrowaniu tej lokacji okaże się, że do otworzenia kolejnych wrót będziesz potrzebował 20 źdźbeł. To nie koniec wędrówki - będą jeszcze jedne wrota (oczywiście ciągną za sobą konieczność posiadania na koncie 30 źdźbeł). Jednak tam znajdziesz to, czego szukałeś... 3 debilów (łatwe jak ciacho?).

POZIOM #8 (CITY SQUARE)

Twoim zadaniem jest odnalezienie kilku cieniasów, którzy porozrzucani są po całym poziomie. Nie mogę Ci pomóc w żaden inny sposób, jak tylko doradzić, abyś zwracał uwagę na kierunkowskazy pokazujące drogę do danego delikwenta (także dachy).

CAŁA PRAWDA O KASOWANIU PRZECIWNIKÓW

[illegible]

GDY BRAKUJE ŻYĆ

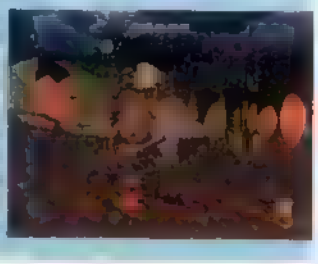
[illegible]

POZIOM #9 (BUG BAR)

POZIOM #10 (CLOVER FOREST

POZIOM #11 (THE TREE)

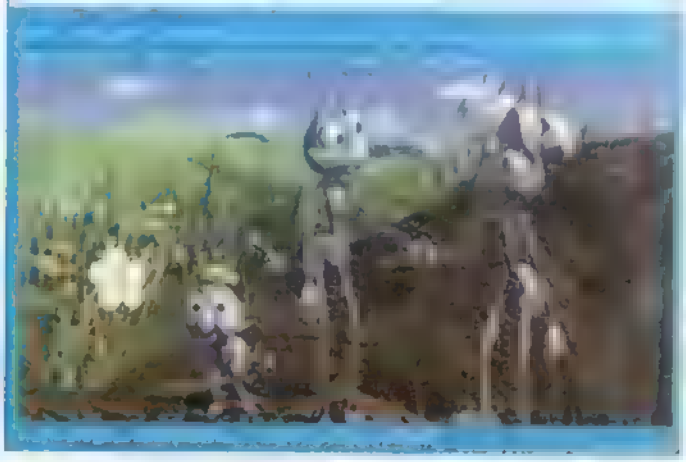
POZIOM #12 (BATTLE ARENA)



POZIOM #13 (ANTHILL, PART 2)

POZIOM #14 (RIVERBED FLIGHT)

POZIOM #15 (CANYON SHOWDOWN)



R4 RIDGE RACER TYPE 4

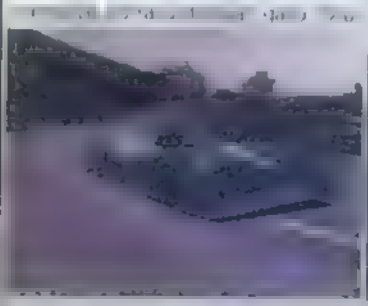
KALI To może wydawać [illegible] Jeszcze dawno [illegible] do [illegible] ale R4 [illegible] się do tego [illegible] od [illegible] do [illegible]

DWA TYPY SAMOCHODÓW

W grze samochody można podzielić na dwa typy [illegible] Różnią się [illegible] samochody [illegible] na [illegible] wypadania [illegible] pozwala [illegible] łatwo pokonywać [illegible] od siebie.

Samochody typu Drift

Na każdym zakręcie trzeba pokonywać [illegible] przed [illegible] dwa [illegible] wyrządzi [illegible] skręceniu), co wprawia samochód w poślizg. W trakcie poślizgu możesz jeszcze operować kierunkami, gazem i hamulcem - odpowiednie opanowanie tego pozwoli Ci wszystko kontrolować. Drugi sposób nieznacznie różni się od pierwszego: puszczasz [illegible] prawie natychmiast [illegible]



KLASA ASSOLUTO — MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ

Nazwa	D.R.T.	M.M.M.	P.R.C.	R.T.S.
PROMESSA	166	162	171	180
PROMESSA	180	176	187	194
BISONTE	184	182	191	200
REGALO	191	187	196	206
FATALITA	203	194	205	212
PROMESSA	196	194	200	212
BISONTE	203	196	207	216
REGALO	207	203	212	223
FATALITA	212	205	216	226
RONDINE	223	212	221	232
CAVALIERE	232	216	226	237
INFINITO	248	221	232	243
PROMESSA	288	290	290	301
BISONTE	292	287	296	306
REGALO	296	292	303	312
FATALITA	303	296	306	317
AQUILA	312	303	312	321
ESTASI	324	308	317	326
SQUALO	340	312	321	331
VOLCANO (UKRYTE)	360	356	358	374

KLASA - LIZARD

MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ

Nazwa	D.R.T.	M.M.M.	P.R.C.	R.T.G.
BONFIRE	164	162	169	178
BONFIRE	178	175	184	194
DETECTOR	184	178	189	198
WISDOM	189	184	194	203
OFFICER	189	190	200	210
BONFIRE	194	191	198	210
DETECTOR	200	196	205	214
WISDOM	205	200	207	219
OFFICER	205	203	214	223
COLLEAGE	221	210	219	230
COMRADE	230	216	223	235
IGNITION	246	216	230	239
BONFIRE	285	280	290	301
DETECTOR	290	285	294	306
WISDOM	294	290	301	312
OFFICER	299	296	306	316
TARNER	310	299	310	321
CATARACT	319	303	317	324
RECKLESS	335	308	318	328
NIGHTMARE (UKRYTE)	369	351	353	358

[illegible] sposób [illegible] szy, a po [illegible] chod w większy [illegible] ba pamiętać [illegible] szą należy [illegible] pędzonym w [illegible] jdy będziesz [illegible] uda C się

Poślizg można wykorzystywać na wiele ciekawych sposobów. [illegible] na klasyczne wyścigi [illegible] ne można wprawić [illegible] reszcze przed [illegible] tak aby wpaść w zakręt bokiem [illegible] przyspieszał [illegible] od połowy zakrętu. [illegible] od na [illegible] nieszę [illegible] się [illegible] wie [illegible] tak aby być [illegible] pod kątem prostym do [illegible] przy [illegible]

Czasem zdarzy się, że wpadniesz w większy [illegible] zdarza się to [illegible] przy [illegible] wia się to wyraźnie zbyt mocnym piskiem [illegible] kola). Rozwiązanie tego jest dość proste [illegible] przy [illegible]

Samochody typu Grip

Tota sprawa wygląda dość [illegible] epie. Przy [illegible] w zakręt [illegible] przez [illegible] wisza [illegible] nasz [illegible]

[illegible]

Zdobywanie samochodów

[illegible]

Miejsce na kolejnych trasach							
1	2	2	2	3	3	3	
1	1	2	2	3	3	3	
1	1	1	2	1	2	2	
1	1	1	2	1	1	2	
1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	
Otrzymany numer samochodu							
1	1	1	1	1	1	1	1
5	4	3	3	2	2	2	2
12	11	10	7	9	8	6	3
19	18	17	14	16	15	13	4

KLASY

KLASA - TERRAZI

MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ

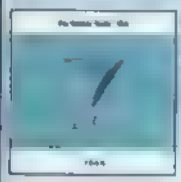
Nazwa	D.R.T.	M.M.M.	P.R.C.	[illegible]
AMBITIOUS	168	159	171	180
AMBITIOUS	182	175	187	195
TROOP	187	180	191	203
RUMOR	191	187	196	207
WILDBOAR	203	191	200	212
AMBITIOUS	194	189	203	210
TROOP	200	196	207	216
RUMOR	205	203	210	221
WILDBOAR	212	205	216	228
CAPITAL	219	210	219	230
COWBOY	230	214	223	235
STARLIGHT	246	221	232	250
AMBITIOUS	285	278	292	301
TROOP	287	283	296	303
RUMOR	296	287	299	310
WILDBOAR	301	294	306	317
DECISION	310	301	310	319
TERRIFIC	321	306	315	326
DESTROYER	337	310	319	331
UTIOPIA (UKRYTE)	395	392	399	397

KLASA - AGE SOLO

MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ

Nazwa	D.R.T.	M.M.M.	P.R.C.	R.T.S.
PROPHETE	164	159	160	164
PROPHETE	180	173	187	180
DIRIGEANT	187	178	189	187
BATAILLE	189	184	194	196
MEGERE	200	189	196	200
PROPHETE	196	191	200	196
DIRIGEANT	200	194	206	206
BATAILLE	203	200	207	203
MEGERE	210	203	216	210
ANTILOPE	215	207	219	219
AVERSE	228	214	223	226
LICORNE	244	219	230	244
PROPHETE	287	283	287	287
DIRIGEANT	290	287	294	290
BATAILLE	294	290	301	294
MEGERE	299	297	303	299
ESPION	312	301	308	312
SORCIERE	319	303	316	319
SUPERNOVA	335	310	321	335
ECUREUIL (BONUS)	301	312	294	306

Skróty i Teamy:



D.R.T.

M.M.M

P.R.C.

R.T.S.

EXTRA TRIAL

COLONY WARS VENGEANCE

KUJOT

SCHEMAT MISJI

UZBROJENIE

ANTI SHIELD LASER - służy do niszczenia osłon wrogich [illegible]

LASER - [illegible] (albo), jak i ich pancerze. Jej zaletą jest szybkostrzelność, wadą stosunkowo małe siła rażenia.

MINING LANCE - [illegible] nie asteroidów, detonacje min itp.

GRAPPLE GUN - linka z chwytakiem. Służy do chwytania obiektów w celu ich [illegible] statek, gdzieś nie przewiesione - siedzisz mu na ogonie.

LINCH BEAM - [illegible] sejec je z przeciwnika, służy też do pobierania/przekazywania różnych danych, ładunków energii itp. Pisowe to miejl wielu podstawa.

PARTICLE GUN - [illegible] pocisk. Doskonały do niszczenia ukrytych za wzniesieniami celów naziemnych (w miejscach nad powierzchniami planet).

PLASMA CANNON - mocarna broń, posiada jednak poważną wadę - [illegible] wycelowaci. Mona taka sama jak LASER.

SCATTER GUN - [illegible] sprzęg (co podnosi szansę trafienia ruchliwego celu).

ION CANNON - [illegible]

ALIEN LASER - [illegible] przewyższa go skutecznością.

POD - [illegible] wskazanych jednostek itp. Gdy powierzone mu zadanie zostanie wykonane, automat powróci na wyposażenie Twojego statku.

ANTIMISSILE MISSILE - [illegible] nego celu.

PLASMA MISSILE - standardowe rakiety samonaprowadzające.

ANTI SHIELD TORPEDO - [illegible] się na wielkich, wolnych celach.

PLASMA TORPEDO - torpedy plazmowe. Ponieważ nie są [illegible] celować je na większe cele.

ALIEN MISSILE - odpowiednik PLASMA MISSILE o [illegible] zwiększonej sile rażenia.

ALIEN TORPEDO - [illegible] jest najmocniejsze w swej kategorii (chodzi o torpedy). Jej cele to wielkie, powolne okręty.

[illegible] DISCOVERY - [illegible] od [illegible] znać L2 i R2, a następnie kółko.

PARAMETRY STATKÓW

[illegible] swych statków. Liczba ulepszeń się wraz z [illegible] rodzajów. Dopaki możesz cztery parametry [illegible] twoja maszyny: SHIELD (osłony), AFTERBURNER (dodatek [illegible] ale można liczyć na włączonym dopalaczu), ENGINE (moc [illegible] GYROS (?).

[illegible] sprzęgu działającego: pierwsza liczba to wartość początkowa, druga to końcowa (po maksi. dopalaniu).

Statek ten posiada się jedynie okazjonalnie [illegible] miejsch nad powierzchniami planet.

HEX
Afterburner 2,5/3,5 sek.
Engine 300/390
Gyros 512/768
Shields 100/140

DIABLO
Afterburner 2,5/4,5 sek.
Engine 449/717
Gyros 1024/1280
Shields 150/270

WRAITH
Afterburner 2,5/4,0 sek.
Engine 345/501
Gyros 768/1024
Shields [illegible]

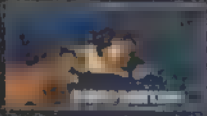
VOODOO
Afterburner 2,4/5,0
Engine 860/815
Gyros 1280/1536
Shields 175/360

TWISTED METAL III

Choć TM3 to pozycja raczej mierna, to jednak pewnie niektórzy z Was pokuszą się o rozgrywkę wieloosobową, zasiądą przed konsolą wraz z kumplem, bądź z kumpelą (a może to dwie dziewczyny nawzajem będą się miażdżyć samochodami, ha?). Zatem dla nich maluśka charakterystyka fur dostępnych w grze, co by się w tej kaszanie minimalnie przyjemniej pocinało.

MYSZAQ

FIRESTARTER - Pojazd jakby typu 'buggy', stosunkowo mały, z otwartą konstrukcją, wcale jednak nie najsłabszy, nawet nieźle opancerzony, szybki. Kierowcą to jakiś lamer - lamer w kaloszach, co to wszystko uwielbia podpalać. Ot, głupol dysponujący miota[illegible] czem ognia. Ja idę d[illegible] ki, dla mnie ten dege[illegible] nerat nie musi się pro[illegible] dukować, a dla Ciebie?



SPECTRE - Kolejny wazeliniarz, kilo brylantyny na włosach. Ma jednak całkiem chłodne auto, coś w stylu Dog Vipera z białymi pasami wzdłuż karoserii. Zaś pod maską tego wozu kryje się całkiem miły special - śmiercionośna automatyczna rakietka. Z kolei na przednim siedzeniu typek ten trzyma długonogą laskę typu 'blondi', co by jej włosy dęba stawały od wprost zawrotnych prędkości, jakimi ów samochód dysponuje. Panna więc się drze. Bardzo zwin[illegible] na fura, a zatem często [illegible] wożę.

WARTHOG - Opancerzony pojazd wojenny, taki mini czołg na kółkach, a za kierownicą weteran wszelkich batalii, 107-letni wojak, co to w Wietkongu odcinał Żółtkom uszy, i we własnym sklepie osiedlowym tłucze rozrabiających żuli. Kolejny wolny, lecz odporny żółw. Na szczęście jego atak specjalny jest w normie, oponenie ślepią trzy samonaprowadzające się rakiety, toteż da się tym starym odrapańcem jeszcze coś zdziałać, choć [illegible] się wypracow[illegible] Panie, jakom mozol[illegible] ową taktykę: ciach[illegible] ciach z daleka, nie?

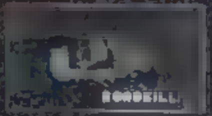
MR. GRIMM - O! Motor, zwinny, szybki motor. Wolę motory od samochodów, toteż się ucieszyłem. Niestety, ten okazał się być bardzo słabo opancerzony i w dodatku mieć przyczepkę ([illegible] sucks!). Trochę mnie jednak podbudował potężny atak specjalny, takie bycze czachy lecące wprawdzie po linii prostej, ale za to o kosmicznej sile wybuchu. W sumie jednak nie jest to super efektywna ma[illegible] szyna, a ten nekroman[illegible] ta co ją prowadzi, to chy[illegible] ba jakiś Dżerek-to[illegible]

THUMPER - Różowy krążownik szos, długa, szpanerska bryka. A kto w środku? Oczywiście jakiś nawalony gangsta-Murzynek, szef gangu z L.A. No i z czym on fika? Ano ze specjalną falą elektryczną, takim strumieniem energii wystrzeliwanej wprost z przedniego zderzaka. Ten straszny 'coolio' z czapą na oczach, w aucie o przeciętnym uzbrojeniu, oraz takiej sobie prędkości, jakoś średnio mnie rajcuje, żeb[illegible] z niego maszyn[illegible] ką śmieci. Phi!

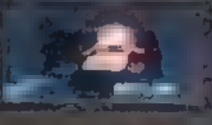
AUGER - Żółty buldożer ze świdrem potrafiącym wszędzie i we wszystkim wywiercić taką dziurę, że ta w rosyjskim budżecie się nie umywa. Pan operator, kierowca tej potężnej konstrukcji, porządnie się wkurzył, bowiem przez turniej TM w ciągu 20 min. zniszczono pracę jego życia, jego autostrady, budynki... "Czas zatem na rewanż" - zakrzyknął, po czym rozjechał przebiegającego właśnie kota, dając kopa swej potężnej, lecz [illegible] wolnej bryce. Hmmm[illegible] ja nie preferuję powo[illegible] nych ośków ani w ży[illegible] ciu, ani w grach, a Ty?

AXEL - Kolejny już raz startuje w tym turnieju, to nie tyle dla chęci skopania mord rywalom, co dla własnej wolności. Dawno temu szalony ojciec przykuł go do tej diabelskiej maszyny - dwóch kół od traktora i silnika pośrodku, więc jeśli wygra, będzie miał szansę wreszcie uwolnić się od tych męczarni, przestać być częścią pojazdu, a zyskać upragnioną normalność. Ghe ghe, tylko kto może być normalny, jeśli przez pół życia wypruwał ludziom bebechy, sterując furą ciut wolnawą, lecz o druzgocącym ataku [illegible] fali uderzeniowej roz[illegible] chodzącej się ko[illegible] od jego stópkó[illegible]?

ROADKILL - Śmierdzący dziad w jakimś zardzewiałym złomie. Gdyby mu brodę spenetrować to ho, ho! I Loki by się schował. Ponoć 'obcy' przekazali mu stuprocentową wygraną w tej edycji TM, toteż ten kulawy Mongoł pomyka ochoczo, przekonany, że nikt go nie powstrzyma. Tylko czy ten jego złom, posiadający i prędkość, i pancerz, i moc ataku (zapalające pociski balistyczne) na średnim poziomie, jest mu to w stanie zagwarantować? To już zależy wyłącznie od Ciebie, od Twych zdolności. Ogólnie niezgorsza maszynka.



OUTLAW - Wóz policyjny, z pewnością wielu już znany. Jak na furę do ścigania przebiegłych zbiegłych zbirów przystało, jest on całkiem szybki, a i ma czym razić, oj, ma! Puszcza z 'koguta' prąd, takie elektryczne promienie, co to łapią wroga i nie odstępują - aż ten nie zmieni się w zwęgloną kupkę. Wszak rodzeństwo prowadzące ów radiowóz wie, jak być dobrym gliną w tym popapranym świecie. Mierzi ciut opancerzenie, bo niby 'policy[illegible] e powinna mieć nawet [illegible] skarpetki kuloodporne, a tu nic z tego. A zatem [illegible] Juka na swój zad!

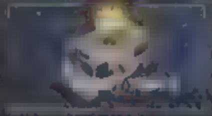


HAMMERHEAD - No, i jest fajny! Wypasiony, gigantyczny 'monster truck' i grzybiasta sylwetka na fotelu kierowcy... [illegible] z tego TM to mi jeździ pod oknami, [illegible] a ja nawet nie słyszałem w TV, kto wybrał [illegible] kto tego wypchanego kota. [illegible] być nie może! [illegible] zatem [illegible] wym wielgaśnym pojazdem, strasznie niezbyt wolnym, średnio opancerzonym [illegible] komuś po łbie natrzaskać. Niezbyt różowo to jednak wciąż sytuac[illegible] nie ratuje nawet spe[illegible] cjal - dodatkowe turbo [illegible]

FLOWER POWER - Hipiska-kwiatuszek w malutkim 'garbku', takiej typowej i środku lokomocji jednocześnie. Pragnie ocalić Matkę Ziemię, kocha przyrodę, toteż demolka jaką czynią świry z TM wcale ją nie bawi. Zdecydowała się przeciwstawić, a że nie ma innego sposobu - musi używać tych samych metod, co jej wrogowie: niszczyć i palić. Tylko czy jej fura, licha i niezbyt szybka, to wytrzyma[illegible] Zastanów się nad tym[illegible] Special - eksplodujące [illegible] wystrzeliwane kwiatki[illegible] Ależ laska ma [illegible]

CLUB KID - Mini Morris z kolejnym disco małolatem za kierownicą. Speed tu jest jakiś popaprany, 'odporność na ciosy' również nie zachwyca i w ogóle niech sobie koleś rozrzuca tę swoją dyskotekową szklaną kulę na boki, ino dodatkowa broń wydaje się interesująca - rzucasz wiry kręcące [illegible] złapanym delikwen[illegible] ten nie wa[illegible] pewne, he he!

SWEET TOOTH - Wizytówka serii, tłusty debilek, zły klown z ognistą fryzurą, różnie zwany, zawsze jednak zdrowo ocwaniony. Porusza [illegible] nieco chybotliwym, wolnym, lecz mocnym [illegible] patentem - pociskiem, który po eksplozji odpala [illegible] rozchodzącą się falą uderzeniową. Fajny jest ten zwariowany knypek, choć nie zawsze go używam.



MINION - Prawdziwy potwór. Zarówno pojazd jak i kierowca. Pojazd - to czołg, bo straszliwie opancerzony, zło nad wyraz szybki, bo dysponuje takim 'samonaprowadzanym rakietowym atakiem', że głowa boli a 'orzeszki' puchną. Po prostu 'kaine szanse'. Kierowca - bo to rzeczywiście potwór [illegible] rogi, krzywy ryj itd. Zatem dla mnie to świetny team, choć ukryty.

TOCA 2 TOURING CARS

Championship Mode

[illegible] y uzyskać dostęp do kolejnych tras na bieżącym [illegible] jów musisz zdobyć łącz- [illegible] co najmniej 15 punktów

[illegible] czd Championship TOCA [illegible] bardziej wytrawnych graczy powinny zaspo- [illegible]

Challenge Mode

[illegible] punkty [illegible] d upły- [illegible]

W tym trybie nie obowiązują Cię żadne zasady, no, poza jedną - za wszelką cenę musisz wygrać. Jak to [illegible] co niektórzy - coś uwręca środki. Zatem nie musisz się rozdrabniać - najlepiej hamuje się na tył [illegible] wn-ka. Żadne ostrz[illegible] nie [illegible] do woli. Możesz jeździć tylko [illegible]

Support Car Championship

Początkowo masz dostęp jedynie do samochodów twoich klas. Ford Fiesta i Van Diemen Formula Ford [illegible] yścigu przystępują samochody tego samego typu [illegible] zyli na trasie walczy o prym zwycięzcy np. 8 Fordów [illegible]

[illegible] e ukończony wyścig dostajesz punk- [illegible] do [illegible] 10 pkt., za drugie [illegible] d. Jeśli w klasyfikacji gene- [illegible] ilość punktów, to otrzy- [illegible] klasy. W tym trybie także [illegible] przeciwnikom w rury wyde- [illegible] wiąga po otrzy- [illegible] po do danej klasy, otrzymuj[illegible] z automa- [illegible] przyporządk[illegible]waną, którą później [illegible] championship, ale np. w Time [illegible] tabelka z furam- [illegible]

Single Race

Dzięki tej opcji możesz testować wszystkie trasy, oczy- [illegible] w pojedynkę, jak i wespół ze znajomą osobą (na Splicie), uwzględniając również zawodników kontrola- [illegible] przez komputer. Jeżeli wcześniej zdobyłeś samo- chody w Support Car Championship, to w trybie Single Race możesz je śmiało wykorzystywać. Mało tego [illegible] w dowolnie wybranych warunkach atmosferycznych.

Time Trial

Nie ma się o czym rozpisywać - wykręcanie jak najlep- szych czasów na poszczególnych torach. Tutaj [illegible] zesz wykorzystywać samochody zdobyte w Support Car Championship. W przeciwnym [illegible] zakładamy łącik wyścigowy, więc możecie już jakieś czasy pod- [illegible] Standard Time Trial, Time Trial Challenge, w których [illegible] wyśrubowane czas może Cię porządnie zestresować. Po przejechaniu okrą- [illegible] zostajesz uraczony kolejną dawką drogocennych sekund. Jeśli popełniasz zbyt dużo błędów, to siłą rzeczy zaliczysz mniej okrążeń. 2P Pursuit Mode - tryb pościgowy dwóch graczy, sogo się na Splicie. Jeśli [illegible] który zostanie zbytnio w tyle, to już po nim.

Test Track

Trasa testowa. Dzięki wielu warantom ofe[illegible] przez tę trasę, możesz przećwiczyć wszystkie możliwe [illegible] hnie, jakie oferuje gra.

CHANGE PARTS

Przed [illegible] Możesz [illegible] w zale- [illegible] parametrów tury. Otrzy- [illegible]

Generalnie wystrzeszczanie hamulców, sprzęgieł- [illegible]

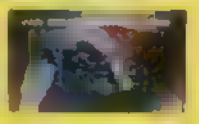
Gear Ratio - przekładnia [illegible] biegów.

Suspension - zawieszenie. Ustawiasz z osobna para- [illegible]

POSZCZEGÓLNE KLASY (SAMOCHODY)

Ford Fiesta - zero problemów. [illegible] utrzymać hol- [illegible] tników podczas wychodzenia [illegible]

Van Diemen Formula Ford - formuły mają to do [illegible] jakiś fetyszysta [illegible] ystkim ty ne [illegible] więc nie warto na [illegible] krzydeł (o ile [illegible] ty [illegible] takie [illegible] ty porównasz [illegible] wręta musisz kontrolować [illegible]

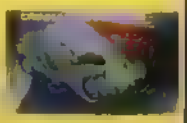


Lister Storm - rakiety na [illegible] maksyma na i konkretne [illegible] z poszczególnymi łagodnie powo[illegible] zakręty! - stłucz [illegible] atamu obcymi).

AC Superblower - maszy- [illegible] zdecydowanie podsterow- [illegible] Jeżdża tak, jak samo- [illegible] komy wpływ. Na zakrętach [illegible] powoli, pokonuj je niezwykle rozważnie, [illegible] esz zapomnieć o dodawaniu gazu podczas zbie- [illegible] ręta, jak tuż po wyjściu z niego [illegible]

[illegible] ny masywne, ciężkie, ulegające bez walki [illegible] sadkowej, wyposażone w [illegible] ce.

Grinnell Scorpion - nie ma się do czego przyczepić [illegible] się do wy- gładu tych pojazdów. Hieh- [illegible] ie! A fuj! Ale brzydactwa! Toż nawet Ford Ka jest ładniejszy (choć wydaje się to [illegible]). Jak już wspomniałem, z prowa- dzeniem tych wehikułów nie ma najmniejszych pro- [illegible] to tają lekkiego świra, gdy nawierzch- nia jest mokra! - wygraną masz w kieszeni.



TVR Speed 12 - uwaga [illegible] Demony prędkości. R[illegible] dzają się ostro i trudno nimi wyhamować. Dobrze wyli- czaj wydłużoną drogę hamo- wania. Dobrze trzymają się nawierzchni. Pod- [illegible] wychodzenia z zakrętów nie przesadzaj z dodawa- [illegible] bo może się to skończyć tyko w jeden [illegible]

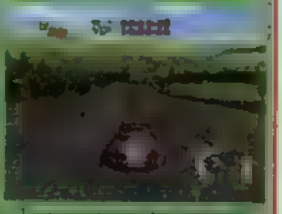
Jaguar XJ220 - uffl cóż za wspaniałe parametry jezdne. Głupie żarty tych maszyn się nie mają. Wspa- niale trzymają się drogi, roz- pędzają się do kosmicznych prędkości, przyspa- szenie konkretne, tyle że trudno wygrać z kompu- terem. Na zakrętach nie przesadzaj z gazem [illegible] na [illegible]

OPRACOWANIE TRASY

Downtown USA [illegible]

Loch Ranoch [illegible]

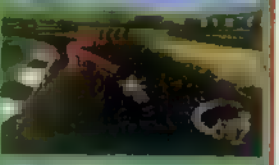
Kesti Bavaria [illegible]



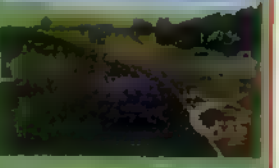
??? [illegible]

Donington-Grand Prix [illegible]

Outton Park-International [illegible]



Test Track-Short [illegible]



Test Track-long [illegible]

Test Track-Oval [illegible] na maksymalną prędkość.

OPRACOWALI:

COOLBOARDERS 3

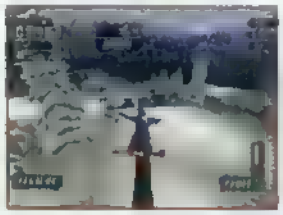
MYSZAQ

Gwoli jasności i ogólnej satysfak[illegible] CB3 to pozycja znacznie różniąca się od swych dwóch poprzedników, wszak wyszła [illegible] 989 STUDIOS a nie EPSYS TEM, przez to jednak wcale nie jest gorsza - no trzeba przyswoić sobie na nowo opanować nowy system wykonywania trików. Zapraszam zatem do poniższego przewodnika po świecie trzech zimnych deskowników.

UWAGA Opis prawdziwy dla klawiszologii standardowej (nr 1)

O ŚLIZGANIU OGÓLNIE

↓ Wychylenie pada w dół umożliwia, podobnie jak w części drugiej, pochylenie ciała pędzącego na desce przy [illegible] przez swego pozycji aerodynamiczną, co zwiększa tym samym jego prędkość. Patent przydatny przy pobicie rekordów czy pojedynkach między [illegible] o wyrównanych umiejętnościach. Stosuj gdzie się da (na prostych).

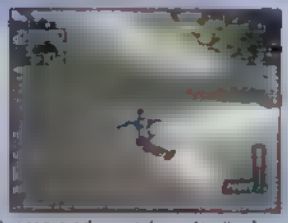


Trójkąt pozwala na jazdę po leżących metalowych rurach, barierkach bądź po przewróconych pniach drzew. Dodatkowe pkt. W powietrzu zaś otwiera nowe możliwości wykonywania trików - ciekawszych wyręcen desk.

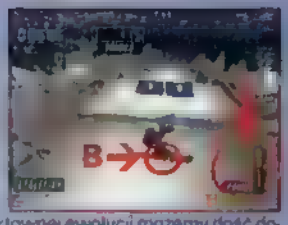
TIP: Jadąc możesz walnąć sobie w dowolnym momencie Nosesliide, ciut przyhamujesz, ale nabijesz do 50 pkt. Rób to więc często na płaskich, prostych kawałkach toru, jeśli poprawiasz punktowe rekordy

dla Nosesiide (prawoskrętny)
dla Nosesiide (lewoskrętny)
dla Shifty (backside)
dla Shifty (frontside)

Kwadrat pozwala na ostre krawędziowanie [illegible] mocne skręty dechą, przy [illegible] minimalnym wykonywaniu. Wystarczy go przytrzymać wraz z odpowiednią strzałką kierunkową, a zmieścisz się z łatwością w trudnym szlaku, ewentualnie uniknąsz np. bliższej wizyty u korników w młodym świerku. Podczas skoku przycisk ten jest bezużyteczny, do niczego nie służy.



Iks, główny przecież przycisk pada, to A) przed skokiem regulacja siły wybicia Twego zawodnika. Po prostu wciśnij „X" jakąś chwilę przed zbliżającą się skocznią, przytrzymaj go, poczekaj aż wskaźnik energii skoku podejdzie do góry, po czym puść trzymany guzik, a boarder wybije się wysoko w powietrze. Im bliżej [illegible] skoczni/muldy puścisz „X", im potencjometr będzie bliżej wartości maksymalnej, tym dłużej będziesz szybował w powietrzu = tym więcej wykręcisz trików. Niby prosta zasada, ale trzeba pamiętać, żeby „X" nie trzymać za długo, bowiem nasz chłopek się zmęczy. [illegible] utrzyma w ciągłym maksymalnym napięciu [illegible] gli szybko zleci w dół. A wtedy zamiast efektownej ewolucji możemy dość dosadnie poznać smak śniegu. B) tam „w górze", po wybiciu się, „X" służy do chwytania deski, robienia tzw. grabów. Trzeba tylko ponownie przytrzymać ten przycisk i dodatkowo jeszcze walnąć ja[illegible]



TIP: dłuższy chwyt = więcej pkt.

Oto poszczególne graby

dla Stiffy
dla Tailgrab
dla Sad Air
dla Stalefish
dla Melancholy
dla Japan Air
dla Method
dla Indy

Kółkiem podczas lotu możesz trzaskać fikyczyli salti. Wcześniej tylko byłeś [illegible] dary kierunek. Jest dużo przytrzymasz to kombinację, to Twój zawodnik będzie [illegible] wykonać podwójną akrobację, co dość często kończy się niezbyt przyjemnie. Lwa za zatem [illegible] jedno [illegible] są dość ryzykowne, stosuj je więc rozważnie, szczególnie podczas zwykłego wyścigu. A jeśli [illegible] się zdecydujesz to najpierw walnij [illegible] [illegible] bo [illegible] strzałką, no dołącz graba „●" na głębiu nie jest używane.

dla Frontflip
dla Backflip
[illegible]
[illegible]

[illegible] abo

Jeśli włączyłeś opcję obijania rylów, to Twój chłopek wypuści solidną piąchę w lewo lub w prawo, zależnie którą stabę wciśniesz. Fajne jest za raz po starcie, gdy wesoły tłumek czterech matołków [illegible] dawać trochę tang, no tak na rozruszanie. Pamiętaj tylko, że wybierając jakąś małą postać (dzieciak, kobitka) skazany jesteś w tym względzie na wzgardę, podczas bójek zazwyczaj przegrywasz. Jest i oczywiście druga strona medalu - jeśli [illegible] dasz takiego np. maloleta, sam pędząc drybla sem, wal strzała śmiało, na pewno nie przegrasz to on się wyłozy, hehe.

[illegible] W trakcie jazdy przy pomocy tej staby [illegible] amowujesz do prędkości minimalnej, po prostu boarder skręca dechę w poprzek stoku. Raczej nie używane, bo każdy szanujący się zawodnik chce dotrzeć do mety jak najszybciej, a nie co chwilę się zatrzymywać podziwiając górskie pejzaże. Jest zaś wyskoczysz [illegible] skocznia, [illegible] tym przy [illegible] spina czyli

[illegible]

Oczywiście tylko w lewą stronę!

TIP: Walnij takiego właśnie kręciołka, po czym szybko dwa różne graby - dostaniesz 1000 pkt. za Combo

[illegible] przy [illegible] dalna stabe. Na [illegible] strony deski, wszak zdarzy się, że po jakiejś [illegible] jesz tylem boardu z przodu, a przodem z tyłu (pozycja typu FAKIE). W przypadku konstrukcji pokroju Alpine deska strasznie spowalnia, gdyż przód jest aerodynamicznie wyprofilowany, łatwo tnie śnieg, a tył wprost przeciwnie [illegible] więc uwagę na napis FAKIE). Podczas skoku możesz walnąć prawoskrętnego spina, pamiętając że im dłużej trzymasz **RZ** tym obrót będzie więcej stopni = złapiesz więcej punktów.

UKRYTE NIESPODZIANKI

Dodatkowe góry odblokowujesz przez pomyślne przejście zawodów (Tour[illegible] stępnym stoku (np. przejdź Mt. [illegible] Alps). W sumie do dyspozycji [illegible] [illegible] zard ze spadającymi śnieżnymi [illegible] dostępne tylko w opcji Tour[illegible]

Wszystkie [illegible] zdobywa[illegible] [illegible] nowy zawodnik [illegible] Barance.dat.

Poza [illegible] ków, wszak [illegible] tu dominuje MaxSpeed, Edge jest stałe. Freende pośrednio - wszystkie trzy [illegible] raz jeden spada, raz druga rośnie! Mała [illegible] propos desek typu Freende, one są [illegible] tylko do początkowej nauki jazdy, później [illegible] się zdecydować czy pobijać rekordy czasowe, czy punktowe - wszak obu nie da się zdobyć jednocześnie. Pomyśl zatem i odpowiednio zmień d[illegible]

UKRYTE CHŁOPKI:

FAST EDDIE - szybki skurczybyk w kasku [illegible] to mu ten opływowy [illegible]

MARS - w gruncie rzeczy spoko zawodnik, jednak nie wysyłaj go na half-pipe - łokło zasyka. Fajny des[illegible]

KIMBER - panna w wełkoczykach, jak większość kobiet licha, skoda do przewrotek, choć niezła zasuwa po śniegu. Ciut mi jednak nie pas[illegible]

IRVING - to jakiś podstarzały dziad, „dz[illegible] kwal" z '60 na kasku. Nawet ładnie tika [illegible] jednak trochę rzęzi, brak już mu ogólnie [illegible] ści. Nie polecam.

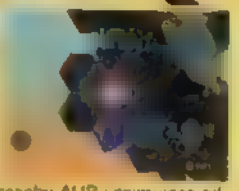
BOB - niby dobry, ale żeby [illegible] snowboardzie? Zgubił komu[illegible] gląda? Pascarsko! Panie, idź po[illegible]

JOSHUA - wszechstronny typ o postur[illegible] świadczonego alpinisty. [illegible] po a w [illegible]

COOL - disco fan w [illegible] hlodny [illegible] trik, świetnie też balansuje. Mój faworyt. [illegible]

BURG - burgery to on pożera masowo. [illegible] zawodnik w [illegible] ny, no i niełatwo go przewr[illegible]

The Unholy War



Przy grze powinieneś [illegible] uzmysłowić, jak ważnym elementem kampanii jest energia AUR. Możesz być [illegible] mistrzem pod względem umiejętności prowadzenia walki wręcz, ale gdy posiadasz potężne zasoby AUR i zajmujesz odpowiednie pola energonośne (screen unwar1), to tak masz przewagę. Dlaczego? Ponieważ braki umiejętności w prowadzeniu walki możesz nadrabiać po pierwsze - poprzez używanie specjalnych zdolności [illegible] głównej, dzięki czemu możesz nawet wy[illegible]ać wroga bez walki wręcz, po drugie - poprzez atakowanie danej jednostki kilkoma swoimi. Gdy masz dużo AUR, możesz spokojnie kupować kolejne jed[illegible] [illegible]ogą przytłoczyć masą. Nie szkodzi, że w równej walce nie wygrasz z przeciwnikiem, skoro będziesz mógł na tego samego, trochę uszkodzonego wroga napuszczać kolejne jednostki - aż go wykończysz. Dlatego też powinieneś uznać kontrolę pól energonośnych jako priorytet swoich działań. Nie pozwól, by przeciwnik trzymał na tych polach Brontu lub Jaegera. Pierwszego łatwo pozbędziesz się przy pomocy Kilicycles (ląduj na ziemi daleko od Brontu i odpalaj we wroga pociski. Gdy podejdzie blisko - po prostu poleć do góry, uciekaj i wylądź w innym miejscu), natomiast Jaegera szybko wykończysz przy pomocy Brontu (poprzez frontalny, bezpośredni atak. Jaeger jest wolny, więc nie będzie w stanie Ci [illegible]

[illegible] by starać się nie tracić w [illegible] sposób jednostek. Po pierwsze - pocwicz, którą postacią walczy Ci się najlepiej z danym typem wro[illegible] jak Ci idzie walka na danym terenie. Nie podejmuj walki, jeżeli daną postacią ciężko Ci się walczy z danym przeciwnikiem - lepiej się wycofaj i puść na wroga inną jednostkę. Poza tym, w miarę możliwości nie podejmuj walki na niekorzystnym dla Ciebie terenie - walcz tylko wtedy, gdy Ci to w miarę pasuje - i pod takim kątem rozgrywaj kampanię. Po drugie - kiedy jedna z twoich postaci jest na wykończeniu (ma mało energii) lub nie pasuje Ci w kampanii (np. nie potrafisz nią dobrze grać), nie pchaj jej bezmyślnie na przeciwnika. Dużo lepszym rozwiązaniem będzie jej sprzedaż - otrzymasz połowę jej wartości AUR, co pozwoli Ci na rozsądniejsze zakupy. Jedyna rozsądna sytuacja, w której warto jest poświęcić jednostkę, ma się w przypadku ledwo żywego Kilicycle. Na mapie głównej poprzez detonację Kilicycle'a wywołujemy po 25 punktów uszkodzeń wśród jednostek zajmujących sześć sąsiednich hex[illegible]ów - jeżeli był otoczony przez ledwo żywe jednostki wroga, to je wszystkie skasuje. Natomiast w przypadku, gdy mamy malutko energii w trakcie walki, można spróbować Kamikaze - jest łatwe do odpalenia (można uciekać i odpalić z dala od wroga), po krótkiej praktyce nietrudno trafić we wroga, a zabiera aż 70 punktów życia - praktycznie mało kto przeżyje (przy pełnej energii tylko Magus Lizard, Brontu i Dark Angel (ten ostatni po trafieniu przez Kamikaze będzie miał najwyżej 5 punktów energii)). Jedyną rzeczą, na jaką należy zwrócić uwagę przy odpalaniu Kamikaze, jest to, że nawet gdy mamy wystarczającą ilość mocy potrzebnej do wyegzekwowania tego zagrania, to i tak nie można w jednej chwili wykorzystać tego ataku - po wciśnięciu odpowiedniego klawisza, u dołu ekranu zaczyna się ładować dodatkowy pasek energii. Przez czas jego ładowania nie można puścić przycisku, gdyż będzie to równoznaczne z CANCEL. Jako że Kamikaze odpala się przeważnie w momencie, gdy jest się na wykończeniu, to trzeba tym bardziej uważać na wrogie ataki. Na szczęście można trzymając przycisk spokojnie uciekać przed wrogiem.

Całkiem ważną, choć z pozoru głupią, sprawą wydaje się być częste podskakiwanie postacią - szczególnie podczas walki z Mogalin Rider. Skaczącego przeciwnika trudniej trafić. A skoro przy Mogalin Rider jesteśmy - jest to najlepiej sterowana przez komputer postać. Ale w trakcie walki z nią jest pewien kruczek - postaraj się poruszać w pionie i poziomie - bez skosów. Łatwiej jest wtedy unikać jej strzałów.

Dla Arkanes bardzo dobrą i uniwersalną postacią jest Magus Lizard. W trakcie walki może starać się cały czas uciekać i pozostając poza zasięgiem wrogich ataków odpalać Starfall. W ten sposób można niezle wkurzać i męczyć wroga. Weź tylko pod uwagę czas potrzebny do odpalenia Starfalla.

Aha - wbrew pozorom zaletą Wasp jest nie tylko cena. Świetnie nadają się one do walki z Prana Devil, Ecton, a także z Dark Angel. Gdy masz mało energii potrafisz się w unikanie walki z wykorzystaniem [illegible] Drain. Gdy masz jej dużo, to po prostu pozwól podejść blisko do siebie, po czym wycofuj się ciągle strzelając (nie zapominaj o ewentualnym [illegible] Life Drain). W przypadku Dark Angela unikaj walki, aż przeciwnikowi wyczerpie się moc. Wtedy go atakuj i nie pozwalaj opaść na ziemię.

Bardzo ważne jest korzystanie z dobrodziejstw zagrań specjalnych jednostek na mapie taktycznej. Nie zabierają one przesadnie dużo AUR, a najczęściej są niezwykle nieprzyjemne dla przeciwnika i, co ważniejsze, pozwalają na atakowanie na odległość, czyli nie narażają naszych jednostek na uszkodzenia. Piękną rzeczą jest odpalenie trzema Magnus Lizardami lub trzema Jaegerami Starfallów lub nuklearnych ładunków. Takie potrójne, zmasowane LUUUPPP potrafi zrobić przeciwnikowi niezłe ku-ku. Poza tym, w walce 2 Players ma to jeszcze dodatkowe znaczenie - wkurza przeciwnika, podłamuje go. Fajnie jest obserwować przeciwnika, jak bezradnie patrzy na takie ataki - i szlag go trafia, że nie może nic zrobić. Bezradność owa podcina mu skrzydła - zaczyna się wściekać - bądź pewien, że będzie chciał się zemścić i podobne zagranie zastosować wobec Ciebie. Przeważnie będzie to robił na siłę, więc bez przemyślenia - powinieneś postarać się to przewidzieć i odpowiednio wykorzystać.

I nie zapominaj, że grając jako Tekknos masz TESLE[illegible] jego teleporty na mapie. Jeżeli masz odpowiedni zapas AUR, to nie znajdziesz lepszej możliwości robienia zasadzek. Przylukaj tylko na bazę przeciwnika i kiedy zostanie ona bez ochrony, mały skuteczny teleporcik powinien przechylić szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Tym bardziej, że wartość bojowa tej jednostki na ekranie walki jest bardzo wysoka.

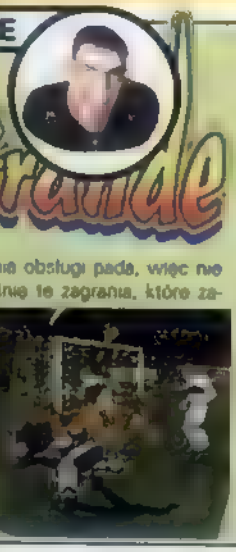
Z kolei po stronie Arkanes, zawodnikami wkurzającymi przeciwnika są Prana Devil i Magnus Lizard. W trakcie walki jako Prana Devil stawiaj ile się da jajek - małe, które się wyklują, będą atakować przeciwnika i rozpraszać jego uwagę. Na mapie taktycznej używaj Spawna - nie ma nic bardziej dołującego przeciwnika, jak bierne obserwowanie tego, za dostajesz darmowe jednostki. Z kolei Magnus Lizard - poczytaj trochę wyżej o Starfall i dolicz do tego w trakcie walki samonaprowadzające się Raven.

W końcu pamiętaj - jeżeli masz możliwość leczenia swoich jednostek na mapie (vide Wasp lub Mogalin Rider) - korzystaj z niej pomimo ceny. Czasami te kilka punktów zdobytych leczeniem może Ci bardzo pomóc w zwycięstwie. Jednostka, nawet ledwo żywa, jest zawsze coś warta. Możesz ją albo sprzedać albo postawić na polu energetycznym.

KALI

LiberoGrande

ACE



W opcjach jest możliwość zczajenia obsługi pada, więc nie będę marnował miejsca. Uwzględnię te zagrania, które zasługują na uwagę.

Gracz w posiadaniu piłki

→ →/← ← - zwód w prawo/lewo (w momencie, w którym bramkarz atakuje piłkę, rzuca Ci się pod nogi, szybko zrób zwód, a zrobisz keepera na szaro i wpakujesz piłę do pustej bramy)

↓↓ - zwrot o 180 stopni

← → ← - ciekawa sztuczka techniczna, wykonywana lewą nogą lub analogicznie prawą

↓ ↑ ⊗ - Heel lift - pamiętasz akcję „Gazzy" z Mistrzostw Europy 96?

↓ ⊗ - Back heel - podanie piętą

↓ ● - możesz przelobować bramkarza

Gracz oczekujący na podanie górą

⊗ - podanie z bani

▢ - przyjęcie piły na klatę

● - strzał głową

Ukończenie trybu Player Challenge umożliwi Ci grę nowo odkrytymi zawodnikami. Zdobywa się ich także po skończeniu trybu Arcade. Nowo zdobyte postacie mają lepsze "parametry" - jest więc o co walczyć.

KNOCKOUT KINGS

ACE

[illegible] Wam w pełni zapoznać się z potencjałem, jaki kryje w [illegible] ta pozycja. Zacznijmy od sprawy najważniejszej, czyli jak skutecznie [illegible]

ATAK

Na początek proponuję zapoznać się z podstawowymi ciosami:

[illegible] lewy prosty [illegible] cios na korpus [illegible] prawy prosty [illegible] uppercut

[illegible] kilkakrotnie [illegible] lub [illegible] Twój zawodnik będzie uderzał raz lewą, [illegible]

[illegible] możliwość łączenia prostych ciosów, np. [illegible] tp.

[illegible] kolej na ciosy mocniejsze, które mają już konkretny POWER. Wykonujemy [illegible]

Dla zawodnika praworęcznego:

[illegible] mocny prawy sierpowy [illegible] najmocniejszy cios w [illegible] (musisz zachować odpowiednią odległość)

Dla zawodnika leworęcznego:

[illegible] lewy sierpowy [illegible] podobnie jak dla praworęcznego

Oprócz ciosów wyżej wymienionych, dostępne są także proste kombinacje, należy je wykonywać stojąc blisko przeciwnika:

[illegible] szybkie ciosy na twarz [illegible] korpus-korpus-gębula

[illegible] korpus-gębula-korpus

Dostępne są także nieczyste zagrania. Trzymaj [illegible] i naciskaj:

[illegible] cios w „klejnoty" [illegible] cios na „nery" - lewa ręka

[illegible] cios na „nery" - prawa ręka

Ponadto, gdy atakujesz, możesz zmienić postawę.

[illegible] Twój praworęczny zawodnik zmieni nogę wykroczną [illegible]

[illegible] **ciekawe akcje**, [illegible]

[illegible] **L1** + → [illegible] **R2 - trójkąt** [illegible] **R2 + kółko** [illegible] przeciwnika na deski [illegible] część [illegible] Również nie przesadza z papychaniem, bo można [illegible] zyskiwać [illegible]

OBRONA

Podstawowymi ciosami są oczywiście bloki [illegible] wysoki [illegible] [illegible] nisko - chroni tułów.

Jeśli jesteś przy blokach i trzymasz gardę, pasek Twojej siły (żółty) szybciej się odnawia. Aby uniknąć ciosów, naciskaj na przemian **L1** i **L2** (trzymaj **L1** i naciskaj **L2** lub na odwrót) - Twój zawodnik będzie wykonywał uniki lewo-prawo. Następną bardzo przydatną rzeczą jest możliwość klinczowania. Naciskając [illegible] możesz na chwilę „uwiesić" się na przeciwniku, co da Ci czas na złapanie długiego oddechu. Bo wiedzieć Ci trzeba, że gdy klinczujesz, pasek Twojej siły odnawia się dwa razy szybciej. Kiedy klinczujesz, możesz uderzać. I tak:

[illegible] cios na korpus

[illegible]

[illegible] uderzenie głową (nieczyste zagranie)

Z klinczowania „uciekasz" naciskając [illegible]. Jeśli zostaniesz zepchnięty do głębokiej defensywy, tzn. przeciwnik będzie Cię naszczył w narożniku, możesz go odepchnąć [illegible] + → Jest to przydatny manewr, który nie raz uratuje Twój tyłek od ostrego prania. W momencie zaliczenia przez Twojego zawodnika „dosek", naciskaj szybko przyciski. Dzięki temu czo odnowiona, a Twój gościu wstanie do dalszej walki.

Na koniec wskazówki, które zrobią z Ciebie, Graczu, prawdziwą maszynkę do nokautów:

- zawsze zwróć uwagę na to, czy Twój przeciwnik jest prawo- czy leworęczny
- gdy Twój pasek siły spadnie do zera (lub jest bardzo [illegible] atakować, gdyż nie ma to sensu - zamiast mocnych ciosów będziesz „głaskał" przeciwnika, a nie obijał. Powinieneś przynajmniej [illegible] weź, uchylaj, walki, odpychaj przeciwnika (Gdy [illegible] napierają)
- nie przewidzisz z niecenzuralnymi zagraniami - [illegible] drugiej strony, jest to bardzo skuteczne (ale pomyślnie [illegible] do posłania gościa na dachy (wystarczy szybko [illegible]
- jeśli chcesz, zawodnicy [illegible] z tym
- gdy Twój oponent jest zamyślony [illegible] bądź cierpliwy

Aby mieć pełne rozeznanie w zagranicach dostępnych w „BEROGRANDE", odpal tryb Player Challenge. Poniższe porady dotyczą właśnie tego trybu.

Zadanie #1

[illegible] wykazać się zręcznością. Twoje zadanie polegało na [illegible] najszybszym powiązaniu [illegible] zawodnika [illegible] dyliowa pomiędzy [illegible] Ba[illegible] [illegible] pachołków [illegible] zbyt du[illegible] [illegible] najszybszym momencie [illegible] [illegible] słupka. Gdy wbiegniesz za ostatni pa[illegible] prawo, prawo, za moment [illegible] jeszcze raz [illegible] Masz to z głowy.

Zadanie #2

[illegible] swoiste rodzaju strzelnica. W różnych pozycjach [illegible] są także [illegible] [illegible] wielką [illegible] Po gwizdku [illegible] trzymaj [illegible] teraz [illegible] tak, aby na strzału była [illegible] na [illegible] ustawienie wysokości strzału [illegible] momentu, w którym zawodnik uderzy w pi[illegible] się spieszyć.

Zadanie #3

Refleks to to, co w tym zadaniu liczy się najbardziej. Tutaj sam [illegible] im więcej chcesz punktów [illegible] odbyć.

Wszystko, co musisz zrobić, to w odpowiednim momencie [illegible] postać piłkę do jednej z trzech „wyskakujących" [illegible]

Zadanie #4

Tutaj trenujesz „wolne". Chodzi o to, aby [illegible] prawidłowo pod[illegible] piłkę postaraj się jak najbliżej chorągiewki. [illegible] [illegible] będą [illegible] Nagrem [illegible] wybierz się strzału. Do podręcz[illegible] [illegible] [illegible] punkt na futbolówce [illegible] zawodnika. Uderzaj tak, aby prze[illegible] kopiąc piłkę.

Zadanie #5

Musisz podać piłkę możliwie jak najbliżej chorągiewki, im bliżej, tym więcej. W tym tutaj jest zakręcone [illegible] im więcej [illegible] [illegible] na pałce, tym bardziej kopniesz, a jeśli [illegible] nisko - piłka poleci dalej. Basta!

Zadanie #6

W tym zadaniu musisz szybko reagować - podawać piłkę [illegible]

Zadanie #7

[illegible] [illegible] od [illegible] [illegible]

Zadanie #8

[illegible]

Zadanie #9

[illegible] tym razem [illegible] [illegible]

WAR ZONE

Kontynuujemy [illegible] cios do WWF WARZONE. To już ostatnia część

KALI

Thrasher

Atrybuty	
Siła	[illegible]
Wytrzymałość	[illegible]
Siła	[illegible]
Recovery	[illegible]
Charyzma	[illegible]

Obydwaj gracze stoją

→ ← ↑ [illegible] lub ← → ↑ [illegible]	Hurricanrana
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
↓ ↑ [illegible]	[illegible] Belly to Belly Suplex
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
→ ↑ [illegible] lub ← ↑ Punch	Arm Wrench (H)
→ ↑ [illegible] lub ← ↑ TieUp	Crucifix (P)
↓ ↓ [illegible]	Drop Toe Hold
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	Headlock Takedown
↓ ↓ [illegible]	[illegible]
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible] Painkiller (H)
→ ↓ [illegible] ← ↓	[illegible]
→ ↑ [illegible] ← ↑ [illegible]	[illegible] DDT
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
→ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
↓ [illegible] ↑ [illegible]	[illegible] Forearm
↑ [illegible]	[illegible]

Przy leżącym przeciwniku

↓ [illegible]	[illegible] Moonsault (P)
[illegible]	[illegible]
TieUp	[illegible]

W trakcie biegu, przeciwnik leży

[illegible]	Running Knee Drop
Punch	Running Elbow Drop

Przy głowie leżącego przeciwnika

→ → [illegible] ← ← [illegible]	Arm Wrench (H)
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible] (H)
↓ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible]
↓ [illegible]	Knee [illegible]
[illegible]	Fist Drop
[illegible]	Leg Drop
[illegible]	Pick up By Head

Przy stopach leżącego przeciwnika

→ ↓ ← [illegible] lub ← ↓ → Kick	[illegible] Crab (B)
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible] Deathlock (B)
↓ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible] (B)
↓ [illegible]	[illegible]
[illegible]	Fist Drop
[illegible]	Leg Drop

Stojąc na słupku przeciwnik leży

→ ↑ ↑ Punch+Kick lub ← ↑ ↑ Punch+Kick	FINISHER Stage Dive
↑ ↑ [illegible]	[illegible] Star Press
[illegible]	Leg Drop
[illegible]	Somersault Senton Splash
Punch	Elbow Drop

Stojąc na słupku przeciwnik stoi

→ ↑ [illegible] TieUp [illegible] ← ↑ [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Body Press
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Axhandle Smash

Po chwyceniu za bary

→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	Northern Lights Suplex
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
→ [illegible] ← [illegible]	[illegible] Suplex
→ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
→ [illegible] ← [illegible] TieUp	Samoan Drop
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Neck Breaker
[illegible]	[illegible]
Block	Whip (pcha na linę)

Za przeciwnikiem

→ ↑ ← [illegible] ← ↑ → [illegible]	Belly to Back Suplex
→ → [illegible] ← ← [illegible]	Shoulder Neck Breaker
→ → [illegible] ← ← [illegible]	Reverse DDT
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

→ ↓ → [illegible] ← ↓ ← [illegible]	Super Plex
→ → [illegible] ← ← [illegible]	Flying Head Scissors
→ → [illegible] ← ← [illegible]	Hurricanrana
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Corner

Gdy przeciwnik biegnie

↑ [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Podczas biegu

Kick	Flying Forearm
[illegible]	[illegible]
TieUp	[illegible] Neck Breaker

Przeciwnik stoi na słupku

[illegible]	[illegible]
[illegible]	Pull Opponent Off

Shamrock

Atrybuty	
Siła	[illegible]
Wytrzymałość	6
Szybkość	7
Recovery	5
Charyzma	5

Obydwaj gracze stoją

→ ← ↑ Kick lub ← → ↑ Kick	Hurricanrana
→ → Block lub ← ← Block	Whip [illegible]
→ ← [illegible] lub ← → [illegible]	[illegible]
→ → [illegible] ← ←	[illegible]
→ ← [illegible] lub ← → [illegible]	Crucifix (P)
↓ ↓ [illegible]	Japanese Arm Drag
→ ↓ [illegible] lub ← ↓ Kick	Knee Breaker
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
→ ↓ [illegible] lub ← ↓ Punch	Reverse Painkiller (H)
→ ↑ [illegible] ← ↑ [illegible]	[illegible]
↑ ↑ [illegible]	Short Arm Clothesline
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
→ ↑ [illegible] lub ← ↑ [illegible]	Single Arm DDT
↓ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	Small Package (P)
→ → [illegible] ← ← TieUp	Swinging Neckbreaker
↓ [illegible] ↑ [illegible]	Discus Punch
→ [illegible] lub ← Punch	Forearm
↑ [illegible]	Standing [illegible]

Przy leżącym przeciwniku

↓ Kick	[illegible] Headbutt
↓ [illegible]	[illegible]
Punch	Elbow Drop
[illegible]	[illegible]
TieUp	Pin

W trakcie biegu, przeciwnik leży

Kick	Fist Drop
Punch	Front Elbow

Przy głowie leżącego przeciwnika

→ ↑ ↓ [illegible] lub ← ↑ ↓ [illegible]	Painkiller (P)
↑ → ↑ [illegible] lub ← ← ↑ Punch	Fuji Arm Bar (B)
→ → [illegible] ← ← [illegible]	Leglock [illegible] (H)
→ ← [illegible] lub ← → [illegible]	Reverse [illegible]
↓ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible]
↓ Kick	Falling Headbutt
[illegible]	[illegible]
Kick	Stomp
TieUp	[illegible]

Przy stopach leżącego przeciwnika

→ ← ↑ Kick+TieUp lub ← → ↑ Kick+TieUp	FINISHER Ankle Lock Sub (B)
→ ↑ ← [illegible]	[illegible]
→ → Kick lub ← ← Kick	[illegible]
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible] (B)
↓ ↑ Kick lub ↑ ↓ Kick	STF (B)
↓ [illegible]	[illegible]
Punch	Elbow Drop
Kick	[illegible]

Stojąc na słupku przeciwnik leży

→ → Punch+Kick lub ← ← Punch+Kick	[illegible]
[illegible]	Moonsault Press (P)
[illegible]	Double Foot Stomp
[illegible]	[illegible]
Punch	Elbow Drop

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

→ ↑ Kick+TieUp lub ← ↑ Kick+TieUp	Hurricanrana
[illegible]	[illegible] Body Press
[illegible]	[illegible]
Punch	Drop Kick

Po chwyceniu za bary

→ ↑ [illegible] lub ← ↑ [illegible]	[illegible] Belly to Belly Suplex
→ ← Punch lub ← → Punch	Double Underhook Suplex
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
→ [illegible] lub ← [illegible]	[illegible]
→ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
→ TieUp lub ← TieUp	Vertical Suplex
[illegible]	Hip Toss
Punch	Top Wristlock (H)
[illegible]	[illegible]
Block	Whip (pcha na linę)

Za przeciwnikiem

→ ↑ ← [illegible] lub ← ↑ → [illegible]	Belly to Back Suplex
→ → Kick lub ← ← Kick	[illegible]
→ → TieUp lub ← ← TieUp	[illegible]
→ → Punch lub ← ← Punch	Reverse DDT
Punch	Russian Leg Sweep

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

→ → Kick lub ← ← Kick	Flying Head Scissors
→ → Punch lub ← ← Punch	[illegible]
→ → TieUp lub ← ← TieUp	Super Plex
[illegible]	[illegible]
Punch	[illegible] (Hammer)
TieUp	[illegible] Shoulder

Gdy przeciwnik biegnie

↑ Kick	[illegible]
[illegible]	Drop Toe Hold
Punch	[illegible]
[illegible]	[illegible] Belly to Belly Suplex

Podczas biegu

Punch+TieUp	Running Hurricanrana
[illegible]	[illegible]
Punch	Running Clothesline
TieUp	Cross [illegible]

Przeciwnik stoi na słupku

Punch	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Kane

Atrybuty	
Siła	8
Wytrzymałość	8
Szybkość	4
Recovery	6
Charyzma	4

Obydwaj gracze stoją

↓↓↓ Punch + TieUp	Fall SHER Tomb Piledriver (P)
↓↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]head Belly-to-Belly Suplex
↓↓ Kick lub ← → Kick	Vertical Suplex
↓↓ [illegible] ← ←	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← ← TieUp	Ace [illegible]
↓↓ [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← ↓ Kick	[illegible]
↓↓ [illegible] ← →	[illegible]
↓↓ [illegible] ← ↓ Punch	[illegible]
↓↓ [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← ↓ TieUp	[illegible]
↓↓ Kick lub ← ↑ Kick	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← ↑ Punch	[illegible]
↓↓ [illegible]	[illegible]
↓ [illegible] lub ↑ Punch	[illegible]
↓ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
↓ Kick lub ← Kick	[illegible]

Przy leżącym przeciwniku

[illegible]	Knee Drop
[illegible]	[illegible] Drop
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

W trakcie biegu, przeciwnik leży

[illegible] Punch	Fist Drop
[illegible]	[illegible] Headbutt

Przy głowie leżącego przeciwnika

↓↓ Punch lub ← ← Punch	[illegible] (H)
↓↓ [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
↓↓ Punch lub ↑ ↓ Punch	[illegible] (B)
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Elbow Drop
[illegible]	[illegible]

Przy stopach leżącego przeciwnika

↓↓ → Kick lub ← → ← Kick	[illegible] (P)
↓↓ [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← → [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Drop
[illegible]	[illegible]

Stojąc na słupku, przeciwnik leży

↓↓ [illegible] + TieUp lub ← → Kick + TieUp	Driving Elbow Smash
[illegible] + TieUp	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

↓↓ Kick + TieUp lub ← → Kick + TieUp	[illegible] Smash
[illegible]	[illegible]
[illegible] + TieUp	[illegible] Hothesune
[illegible]	[illegible]

Po chwyceniu za bary

↓↓ [illegible] lub ↑ ↓ TieUp	Fall SHER Tomb Piledriver (P)
↓↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← ↑ Punch	Overhead Belly-to-Belly Suplex
↓↓ [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← Kick	Northern Lights Suplex
↓↓ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← TieUp	Gutwrench Powerbomb
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] (pchta na liny)

Za przeciwnikiem

↓↓ ↑ [illegible] lub ← ← ↑ TieUp	Side Slam
↓↓ [illegible] ← ← Kick	Reverse DDT
↓↓ [illegible] ← ← Punch	[illegible]
[illegible]	Shoulder Neck Breaker

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

↓↓ [illegible]	[illegible]
↓↓ [illegible] lub ← ← Kick	[illegible]
↓↓ [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
↓↓ TieUp lub ← ← TieUp	Top Rope [illegible] Hookhook Suplex
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Crash and Punishment

Gdy przeciwnik biegnie

[illegible] lub ← TieUp	[illegible]
[illegible]	Boot to Face
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Power Slam

Podczas biegu

[illegible]	[illegible]
[illegible]	Swinging Neck Breaker

Przeciwnik stoi na słupku

↓↓ [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] Off

Owen Hart

Atrybuty	
Siła	5
Wytrzymałość	6
Szybkość	8
Recovery	6
Charyzma	5

Obydwaj gracze stoją

→ ← ↑ Kick lub ← → ↑ Kick	[illegible]
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
→ ↓ [illegible] ← ↓	[illegible]
↑ ↑ Punch	[illegible]
↓ ↓ [illegible]	[illegible]
→ → [illegible] lub ← ← Kick	[illegible]
↓ ↓ [illegible]	[illegible]
→ ← [illegible] lub ← → Punch	[illegible]
↓ ↓ [illegible]	[illegible]
↑ ↑ TieUp	[illegible]
→ ↑ [illegible] ← ↑ [illegible]	[illegible]
→ ↑ TieUp lub ← ↑ TieUp	[illegible]
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
↓ [illegible] lub ↑ [illegible]	[illegible]
→ [illegible] lub ← [illegible]	[illegible]
↓ Kick lub ↑ Kick	Standing Dropkick

Przy leżącym przeciwniku

↓ [illegible]	Falling Headbutt
↓ Punch	Splash
[illegible]	[illegible]
Kick	[illegible]
TieUp	[illegible]

W trakcie biegu, przeciwnik leży

Kick	[illegible]
[illegible]	[illegible]
TieUp	[illegible]

Przy głowie leżącego przeciwnika

→ → Punch lub ← ← [illegible]	[illegible]
→ ← Punch lub ← → [illegible]	[illegible]
↓ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible]
↓ Kick	[illegible] Headbutt
↓ [illegible]	[illegible]
Punch	Elbow Drop
[illegible]	[illegible]
TieUp	[illegible]

Przy stopach leżącego przeciwnika

→ → ↑ [illegible] ← ← ↑ [illegible]	[illegible]
→ ← ↑ [illegible] ← → ↑ [illegible]	[illegible]
↑ ← ↑ [illegible] ↑ → ↑ [illegible]	[illegible]
→ → Kick lub ← ← Kick	Surfboard (H)
→ ← Kick lub ← → Kick	Leg [illegible]
↓ ↑ Kick lub ↑ ↓ Kick	Wishbone Leg Splitter
[illegible]	Falling Headbutt
↓ Punch	Splash
[illegible]	[illegible]
Kick	[illegible]

Stojąc na słupku, przeciwnik leży

Blocking, gdy jesteś odwrócony	[illegible]
↑ ↑ Kick + TieUp	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Punch + TieUp	Frog Splash
Punch	Kamikaze Headbutt

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

→ → Kick + TieUp lub ← ← Kick + TieUp	Spinning Heel Kick
Punch + Kick + TieUp	[illegible]
Kick + Block	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Punch	[illegible]

Po chwyceniu za bary

→ ↓ Kick lub ← ↑ Kick	[illegible]
↓ ↑ Punch lub ↑ ↓ Punch	[illegible]
↓ ↑ TieUp lub ↑ ↓ TieUp	[illegible]
→ Kick lub ← Kick	[illegible]
→ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
→ TieUp lub ← TieUp	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Punch	Neck [illegible]
[illegible]	[illegible]
Block	[illegible] (pchta na liny)

Za przeciwnikiem

→ → ↑ TieUp lub ← ← ↑ TieUp	[illegible]
→ → Kick lub ← ← Kick	[illegible]
→ → [illegible] lub ← ← [illegible]	[illegible]
→ → Punch lub ← ← Punch	Belly-to-Back Suplex

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

↑ ← ↓ Punch lub ↑ → ↓ Punch	[illegible]
→ ← ↑ Kick lub ← → ↑ Kick	[illegible]
→ → [illegible] lub ← ← Kick	[illegible]
→ → Punch lub ← ← Punch	[illegible]
→ → TieUp lub ← ← TieUp	[illegible]
Kick	[illegible]
Punch	[illegible]

Gdy biegnie przeciwnik

↑ Kick	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Punch	[illegible] Body [illegible]

Podczas biegu

Kick + Block	[illegible]
Kick	Spinning Heel Kick
Punch	Flying Clothesline

Przeciwnik stoi na słupku

Punch	Punch
[illegible]	[illegible]

The Undertaker

Atrybuty	
Siła	[illegible]
Wytrzymałość	6,5
Szybkość	[illegible]
Recovery	[illegible]
Charyzma	[illegible]

Obydwaj gracze stoją	
↓↓↓ Punch+TieUp	FINISHER Tomb Piledriver (P)
→ ↓ [illegible] ← ↓	[illegible]
→ ← [illegible] ← → [illegible]	Vertical Suplex
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
→ → TieUp lub ← ← TieUp	Ace Crusher
↓ ↓	[illegible]
→ → [illegible] ← ← [illegible]	D[illegible]
→ ← Punch lub ← →	[illegible] Powerbomb
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	Shoulder Neck Breaker
→ ← [illegible] ← →	[illegible]
→ ↑ TieUp lub ← ↑ TieUp	Short Arm Clothesline
→ ↑ [illegible] ← ↑ [illegible]	[illegible]
→ ↑ [illegible] lub ← ↑ Punch	Snapping [illegible]
↓ ↑ [illegible]	[illegible]
→ [illegible] ↑ Punch	Choke (H)
→ [illegible] ←	[illegible]
→ Kick lub ← Kick	[illegible]
Przy leżącym przeciwniku	
↓ [illegible]	[illegible]
[illegible]	Elbow Drop
[illegible]	[illegible]
TieUp	Pin
W trakcie biegu, przeciwnik leży	
Kick lub Punch	Fist Drop
TieUp	Falling Headbutt
Przy głowie leżącego przeciwnika	
→ → [illegible] ← ←	[illegible] (H)
→ ← [illegible] ← → [illegible]	Head C[illegible] (H)
→ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible] (B)
↓ [illegible]	Knee Drop
[illegible]	[illegible]
TieUp	Pickup By Head
Przy stopach leżącego przeciwnika	
→ ← → [illegible] ← → ← [illegible]	Leg [illegible]
→ → [illegible] ← ← [illegible]	Elbow Drop onto Leg
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
→ ↑ [illegible] lub ↑ ↓ [illegible]	Surfboard (H)
↓	[illegible]
Punch	Elbow Drop
Stojąc na słupku, przeciwnik leży	
→ ← [illegible] ← → [illegible] TieUp	Diving Elbow Smash
[illegible]	Double Foot Stomp
[illegible]	[illegible]
Punch	Fist Drop
Stojąc na słupku, przeciwnik stoi	
→ ← [illegible] ← → [illegible]	[illegible]
[illegible]	Axe [illegible]
[illegible]	[illegible]
Punch	Dropkick
Po chwyceniu za bary	
→ ↓ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	FINISHER Tomb Piledriver (P)
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	Vertical Suplex
→ ↑ [illegible] ← ↑ [illegible]	[illegible] Belly-to-Belly Suplex
→ ← [illegible] lub ← → TieUp	Chokeslam
→ [illegible] ← Kick	Northern Lights Suplex
→ [illegible] lub ← Punch	DDT
→ [illegible] ←	[illegible] Powerbomb
[illegible]	Back Breaker
[illegible]	[illegible]
TieUp	Sidewalk Slam
B[illegible]	[illegible] (pcha na linę)
Za przeciwnikiem	
→ → ↑ TieUp lub ← ← ↑ TieUp	Side Slam
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible] DDT
→ → [illegible] lub ← ← Punch	Reverse DDT
[illegible]	Shoulder Neck Breaker
Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)	
→ ↓ ↑ Kick	Top Rope Superplex
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
→ → [illegible] ← ← Punch	Belly-to-Belly Suplex
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible] Suplex
[illegible]	Choke with Boot
[illegible]	Climb and Pummel
Gdy przeciwnik biegnie	
→ TieUp lub ← TieUp	Spinebuster
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Clothesline
[illegible]	Power Slam
Podczas biegu	
Punch	Flying Clothesline
[illegible]	[illegible] Neck Breaker
[illegible]	[illegible]
↑ ↑ TieUp	Chokeslam
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Pull Opponent Off

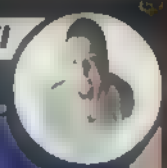
Mosh

Atrybuty	
Siła	5
Wytrzymałość	6
Szybkość	7
Recovery	5
Charyzma	6

Obydwaj gracze stoją	
→ → Punch lub ← ← Punch	Vertical Suplex
→ → Block lub ← ← Block	Whip (pcha na linę)
→ ← Punch lub ← → Punch	Ace Crusher
↑ ↑ [illegible]	[illegible]
→ → ↑ TieUp lub ← ← ↑ TieUp	[illegible] (P)
→ ← TieUp lub ← → [illegible]	[illegible] Underhook Suplex
→ ↑ Kick lub ← ↑ Kick	Flying Head Scissors
↓ ↓ [illegible]	[illegible]
→ ↑ Punch lub ← ↑ Punch	Gutwrench Powerbomb
↑ ↓ [illegible]	[illegible]
↓ ↓ Punch	Japanese Arm Drag
↓ ↑ [illegible] lub ↑ ↓ [illegible]	[illegible]
→ ↓ TieUp lub ← ↓ TieUp	Kneebreaker
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
↓ ↓ TieUp lub ↑ ↑ TieUp	Neck Breaker
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible] (H)
↓ Punch lub ↑ Punch	Haymaker
→ [illegible] ← [illegible]	[illegible]
↑ Kick	Standing Dropkick
Przy leżącym przeciwniku	
↓ Kick	Knee Drop
↓ Punch	[illegible]
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp
TieUp	[illegible]
W trakcie biegu, przeciwnik leży	
Kick	Running Knee Drop
[illegible]	Fist Drop
TieUp	Splash
Przy głowie leżącego przeciwnika	
→ → Punch lub ← ← [illegible]	[illegible] (H)
→ ← Punch lub ← → Punch	Leglock Chokehold (H)
→ ↑ [illegible] ↑ ↓ [illegible]	[illegible] (B)
↓ Kick	Knee Drop
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp
TieUp	[illegible] By Head
Przy stopach leżącego przeciwnika	
→ → ↑ ↓ Kick lub ← ↑ ↓ Kick	Wishbone Leg Splitter
→ → Kick lub ← ← Kick	Elbow Drop onto Leg
→ ← Kick lub ← → Kick	Leg Grapevine (H)
↓ ↑ Kick lub ↑ → Kick	[illegible]
↓ Kick	Knee Drop
[illegible]	[illegible]
Kick	Stomp
Stojąc na słupku, przeciwnik leży	
↑ ↑ Punch+Kick	[illegible] Senton
Kick+Block	Diving Elbow
[illegible]	[illegible]
Punch	Kamikaze Headbutt
Stojąc na słupku, przeciwnik stoi	
→ ← ↑ TieUp+Block [illegible] ← → ↑ [illegible]	FINISHER Mosh Pit (P)
→ ← Kick+TieUp [illegible] ← → Kick+TieUp	Hurricanrana
[illegible]	[illegible]
Kick+Block	Cross Body Press
[illegible]	[illegible]
Punch	Drop Kick
Po chwyceniu za bary	
→ ↑ Kick lub ← ↑ Kick	[illegible]
→ ← Punch lub ← → Punch	Double Underhook Suplex
→ ↓ [illegible] ← ↓ [illegible]	[illegible]
→ Kick lub ← Kick	Sidewalk Slam
→ Punch lub ← Punch	Samoan [illegible]
→ TieUp lub ← TieUp	Vertical Suplex
[illegible]	[illegible]
Punch	Shoulder Neck Breaker
[illegible]	[illegible]
Block	Whip (pcha na linę)
Za przeciwnikiem	
→ → ↑ TieUp lub ← ← ↑ TieUp	[illegible] Suplex
→ → Kick lub ← ← Kick	[illegible] Hanging Slam
→ → TieUp lub ← ← [illegible]	[illegible]
→ → Punch lub ← ← Punch	Reverse DDT
Punch	[illegible] breaker
Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)	
→ ← ← Kick lub ← → ↓ Kick	Hurricanrana
→ → Kick lub ← ← Kick	[illegible]
→ → [illegible] ← ← Punch	Belly-to-Belly Suplex
→ → [illegible] ← ← [illegible]	[illegible]
Punch	Chest Chop
TieUp	Splash in Corner
Gdy przeciwnik biegnie	
← Punch lub ← Punch	Sidewalk Slam
Kick	[illegible]
Punch	Back Body Drop
TieUp	Power Slam
Podczas biegu	
Kick	Swinging Neckbreaker
[illegible]	[illegible]
TieUp	2 Leg Takedown with Punches (H)
Przeciwnik stoi na słupku	
Punch	[illegible]
TieUp	Pull Opponent Off

TIPS&TRICKS

MATI



W tym miesiącu z racji tego, że napływają wasze kodów od posiadaczy przystawek uzbrojonych gry (Action Replay, X'Plorer itp.) rezygnujemy drukowanie do nich kodów. Nadal zamieszczamy Wasze Tipsy, tylko niech będą nowe - takie, których u nas jeszcze NIE BYŁO!!! Bowiem przyszło trochę kodów, ale starych, wcześniej u nas drukowanych. Więc wyeliminujcie je na rzecz nowych, jeszcze [illegible] z dopiskiem TNT! lub na [illegible]

COOLBOARDERS 3

Director's cut
Wpisz "SHOWPOS" jako imię w trybie Tournament. Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie - usłyszysz "Cheater".

TEST DRIVE: OFF-ROAD 2

Autobus szkolny
Wybierz tryb "Single Race" lub "World Tour". Następnie podczas wybierania skrzyni biegów przytrzymaj **SELECT** i naciskaj **L1**, ↑, **L2**, ↓, ↓, **L2** **L2** **R2**

Ciężarówka z lodami
Wybierz tryb "Single Race" lub "World Tour". Następnie na podczas wybierania skrzyni biegów przytrzymaj **SELECT** i naciskaj **R2** **L2** **L2** ↓ ↓ **L2** **L2** **R1**

TOCA 2

[illegible]
Wprowadź "TECHLOCK" jako imię Gracza w trybie Single Player.
Dodatkowe opcje w trybie Challenge
Wprowadź "BANGBANG" jako imię Gracza w trybie Single Player.
Szybsze uzyskiwanie [illegible]
Wprowadź "DUBBED" jako imię Gracza w trybie Single Player. Teraz części będą się niszczyć po jednokrotnym uderzeniu przeciwnego samochodu.
Słaba grawitacja
Wprowadź "LUNAR" jako imię Gracza w trybie Single Player. Teraz samochód po strucze będzie pozostawał dłużej w powietrzu.
Wyścig z czterdziestoma okrążeniami
Wprowadź "LONGLONG" jako imię Gracza w trybie Single Player.
Tryb turbo
Wprowadź "FASTBOY" jako imię Gracza w trybie Single Player.
Mini samochodziki
Wprowadź "MINICARS" jako imię Gracza w trybie Single Player.
Rozmyte tło
Wprowadź "TRIPPY" jako imię Gracza w trybie Single Player.
Odbijające barierki
Wprowadź "PADDED" jako imię Gracza w trybie Single Player.

TOCA MAX 2

Na ekranie wyboru pojazdu, przed wyścigiem, podświetl „CLASS A" i naciśnij **L1** + ▲. Potem szybko podświetl „CLASS B" i ponownie naciśnij **L1** + ▲. Następnie szybko podświetl „CLASS C" i naciśnij **L1** + **R1** + ▲. Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie to usłyszysz dźwięk. Dzięki temu kodowi będziesz mógł teraz wybierać pojazdy specjalne w nowo utworzonej na ekranie wyboru pojazdu „SPECIAL". Ta opcja pozwala na wybranie autobusu, ciężarówki Mack, Lamborghini, skuterka.

ROGUE TRIP

Cheat Mode
Podczas gry przytrzymaj **L1** + **R1** + **R2** i naciśnij **SELECT** aby odblokować Cheat Mode.
Jeśli poprawnie wprowadziłeś kod, to [illegible] „Cheats Enabled". Teraz istnieje możliwość wprowadzenia [illegible] szych kodów:

Tryb boski
Przytrzymaj **L1** + **R1** + **R2** i naciśnij ↑ ↓ ← →
Nieśmiertelność
Przytrzymaj **L1** + **R1** i naciśnij ↑ ↓ ← →
Nieskończona amunicja
Przytrzymaj **L1** + **R1** i naciśnij ↑ ↓ ↑ **R2**
Ulepszenia broni
Przytrzymaj **L1** + **R1** + **R2** + ✕ i naciśnij ↓
Hornet nest stingers
Wybierz stingery i naciśnij **L1** + **L2** + **R1** + ▲ + ←

Graj jako Big Daddy
Wpisz ▲ ■ **R2** ✕ ▲ **R2** jako Password. Następnie wybierz tryb „Challenge" teraz wybierz na ekranie wyboru [illegible] dzięki temu na ekranie wyboru pojazdu będzie [illegible] Big Daddy.

Boss Battle 2
Wpisz ● ● **L2**, **L1**, ▲ ▲ jako Password.
Boss Battle z Big Daddy
Wpisz ■ ▲ ● ● **R2** **R2** jako Password. [illegible] lenge" i wybierz „Nuke York", aby walczyć przeciw [illegible]

Nieskończona ilość skoków
Wpisz ● ■ **R2** ✕ ▲, **R2** jako Password.

Alternatywne widoczki
Podczas grania w trybie dla jednego [illegible] przytrzymaj **R1** + **SELECT** i naciśnij ↓ - aby zmienić widok. W trybie [illegible] podział ekranu z poziomego na pionowy.

Widok pełnoekranowy
Podczas grania przytrzymaj **R1** + **SELECT** [illegible] ↑ [illegible] kontrolki z ekranu.

Combo moves
Cash suck. Przytrzymaj ▲ i naciśnij ←, →, ↑

RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK VERSION

Aby grać dwoma nowymi postaciami należy [illegible] B przy pomocy postaci Leona lub Claire (na [illegible] przedniej wersji gry działają). Gdy to [illegible] dodatkowej opcji EXTREME BATTLE MODE. [illegible] gry w tym trybie na pierwszym poziomie to [illegible] możliwość gry jako ADA! Po ukończeniu tego trybu na [illegible] poziomie trudności pojawia się [illegible] drugim, możesz to uczynić jedną z trzech [illegible] postaci (Claire, Leon lub Ada) i gdy tym razem [illegible] mógł grać jako Chris Redfield!!!

MEDIEVIL

Podczas gry naciśnij START (zapauzuj grę) przytrzymaj [illegible] ↑, ↓ ■ ▲, ▲ ● ↑, ↓ ■ ▲

TWISTED METAL 3

Nieskończona liczba specjali
[illegible] L1 L1 R1 R1 R1 [illegible] Teraz wróć do [illegible]

Graj jako Minion
→ → → ← ← [illegible] Teraz wróć do menu [illegible] Wybierz Minion

Graj jako Sweet Tooth
[illegible] ← ← ← → → [illegible] Teraz wróć do menu [illegible] Wybierz Sweet Tooth

Poziom bonusowy - Warehouse
[illegible] ↑ ↑ ↑ ← ← [illegible] Teraz wróć do menu [illegible] następnie wybierz [illegible] na [illegible]

Włączenie Memory Card
Wpisz START START START START START [illegible] Start [illegible] gry rozpocznie [illegible] zapisu stanu gry

Ruchy specjalne
[illegible] ↑ ↓ ← →
[illegible] ← → ↑
[illegible] ↑ ↑ ←
[illegible] ← → ↓
■ SELECT ● X [illegible] 'Quit' następ [illegible] wpisany poprawnie [illegible]

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Wybór poziomu
Włącz grę naciskaj L2 L2 R2 R2 gdy pojawi się komunikat 'Checking Memory Card'. Teraz gdy rozpoczniesz grę będziesz miał dostęp do wyboru poziomu.

Niewidzialność i przedmioty
Podczas gry wciśnij START, zapauzuj grę naciskaj L1 L2 L1 L1 L1, L2, L2, L2, ●, ▲, ■ ●, ▲, ■ jeśli odpowiednio wykonasz powyższą czynność, ninja powinien zniknąć [illegible] Po powtórnym wpisaniu tego kodu ninja powróci do swojej poprzedniej postaci, otrzyma dodatkowe przedmioty.

[illegible]
Podczas gdy na ekranie pojawi się Menu [illegible] ← → → ↑ X X ■

Tryb dziecięcy
Podczas gdy na ekranie pojawia się napis 'START' wciśnij L2 L2 L2 SELECT SELECT SELECT R2 R2 R2

THE FIFTH ELEMENT

Cheat Mode
[illegible] Menu głównego [illegible] L1 L2 R2 R1 SELECT. Teraz wybór poziomu [illegible] nieskończona liczba żyć, brak przedmioty, wszystkie [illegible] FMV będą dostępne.

METAL GEAR SOLID

[illegible] się energii:
800B7528 0600
[illegible] zdrowia:
800B752E 0600
[illegible] się powietrza:
800AE1AC 03E7
[illegible]:
800AE188 0000
800AE18A 0000
[illegible] się przeciąg:
800B752A 0000
[illegible] zwłoci mięsni:
800AE178 0000
[illegible]
800B672B 0020
[illegible] prawdopodobieństwo:
800AE164 000D
[illegible] przechodzenie przez [illegible]
80027250 9CC4
80027252 0E00
[illegible] SOCOM:
800B7532 03E7
800B7546 03E7
[illegible] FAMAS:
800B7534 03E7
800B7548 03E7
[illegible] rakiet Nikita:
800B7538 03E7
800B754C 03E7
[illegible] rakiet Stinger:
800B753A 03E7
800B754E 03E7
[illegible] PSG1:
800B7544 03E7
800B7558 03E7
[illegible]:
800B7536 03E7
800B754A 03E7
[illegible] Claymore:
800B753C 03E7
800B7550 03E7
[illegible]
800B753E 03E7
800B7552 03E7
[illegible] Grenades:
800B7540 03E7
800B7554 03E7
[illegible] Grenades:
800B7542 03E7
800B7556 03E7
[illegible]:
800B755A 0001
[illegible]:
800B755C 0001
[illegible] Box A:
800B755E 0001
[illegible] Box B:
800B7560 0001
[illegible] Box C:
800B7562 0001
[illegible] Vision Goggles:
800B7564 0001
[illegible] Goggles:
800B7566 0001
[illegible]:
800B7568 0001
[illegible] Armor:
800B756A 0001
[illegible]:
800B756C 0001
[illegible] Camouflage:
800B756E 0001
[illegible]:
800B7570 0001
[illegible]:
800B7572 0001
[illegible] Rationów:
800B7574 03E7
800B758A 03E7
[illegible] Medicine:
800B7576 03E7
800B758C 03E7
[illegible] Diazepamów:
800B7578 03E7
800B758E 03E7
[illegible] Key:
800B757A 0001
Max Level 100 Key Card:
800B757C 0064
[illegible] będziesz miał Time [illegible]
800B757E 0000
[illegible] Mine Detector:
800B7580 0001
[illegible] MO Disc:
800B7582 0001
[illegible]:
800B7584 0001
[illegible] Handkerchief:
800B7586 0001
[illegible] Aktywny Suppressor:
800B7588 0000
Kody do rankingu końcowego
[illegible] używane kontynuacje:
800B758E 0000
[illegible] zbitych:
800B75AE 0258
[illegible]:
800B75AE 0000
[illegible] zauważony:
800B75AC 0000
[illegible] nie używane Rations:
800B75BC 0000
[illegible] nie zapisywany stan gry:
800B75C0 0000
[illegible] na 00:
800B75C6 0000
[illegible] broni (uniwersalny) [illegible]
800B752C ????
[illegible] ????
[illegible]
0000 - pistolet SOCOM
0001 - Karabin FAMAS
0002 - Grenade
0003 - wyrzutnia rakiet Nikita
0004 - wyrzutnia rakiet Stinger
0005 - miny Claymore
0006 - C4
0007 - Stun Grenade
0008 - Chaff Grenade
0009 - karabinek snajperski PSG1
FFFF - nic

TOCA 2

Kody dla wszystkich trybów:
Lepsze prowadzenie samochodu:
865558C8 5959
Odblokowanie wszystkich poziomów trudności:
865558D2 5959
Szybkie przyśpieszenie:
865558CE 5959
Kody do trybu Challenge:
Odblokowanie trybu Battle:
865558D4 5959
Odblokowanie wszystkich dodatkowych tras:
865558B8 504F
865558B6 504F
Jednookrążeniowy wyścig:
8664CF9C 59B6
Zawsze ukończysz wyścig na pierwszym miejscu:
3664CFA8 5959
Zawsze ukończysz wyścig na pierwszym miejscu w trybie Support Team:
8664CA0C 595F
Zatrzymanie zegara w trybie Challenge:
76666FD6 959F
76615280 995A
8661BE80 6C33
Driving Offences Off:
86613D24 595A
Trochę punktów w trybie Support Team:
866109F8 604F
Kody dla trybów Time Trial i Single Race:
Odblokowanie wszystkich tras:
865558C3 5959
Odblokowanie wszystkich samochodów:
865558C2 5959
Włączenie widoku z ta MicroMachines:
865558C8 5959
Odblokowanie Propeller Head Championship:
865558C4 5959
Bouncy Crashes:
865558CC 5959
Exagerated Crashes:
865558CB 5959
Rozmyty horyzont:
865558D0 5959
Wheels Only Mode:
865558CF 5959
Double Height Landscape:
865558CA 5959

RUGRATS

Nieskończona energia:
800E2C8C 00FF
Nieskończona energia baterii:
800F4D74 7800
Nieskończony czas:
800C4404 C503

SMALL SOLDIERS

Nieskończona amunicja (na wszystkich poziomach):
D007BC48 A462
8007BC48 2400
Nieskończona energia (poziom 1):
800E11B2 0032
Nieskończona ilość żyć (poziom 1):
800E13F4 0007
Mam wszystko i nieskończoną broń specjalną (poziom 1):
800E14BC 0064
800E14BE 0064
800E14C0 0019

RIDGE RACER TYPE 4

Odblokowanie trybu Extra Trial:
800F3754 0001
Uruchomienie trybu Extra Trial:
800F375C 0101
800F375E 0101
Odblokowanie wszystkich samochodów teamu DRT:
800F3710 FFFF
800F3712 FFFF
800F3714 FFFF
800F3716 FFFF
800F3718 FFFF
800F371A FFFF
800F371C FFFF
800F371E FFFF
Odblokowanie wszystkich samochodów teamu MMM:
800F3720 FFFF
800F3722 FFFF
800F3724 FFFF
800F3726 FFFF
800F3728 FFFF
800F372A FFFF
800F372C FFFF
800F372E FFFF
Odblokowanie wszystkich samochodów teamu PRC:
800F3730 FFFF
800F3732 FFFF
800F3734 FFFF
800F3736 FFFF
800F3738 FFFF
800F373A FFFF
800F373C FFFF
800F373E FFFF
Odblokowanie wszystkich samochodów teamu Solvalou:
800F3740 FFFF
800F3742 FFFF
800F3744 FFFF
800F3746 FFFF
800F3748 FFFF
800F374A FFFF
800F374C FFFF
800F374E FFFF

VIPER

Nieskończona ilość żyć:
8674E25C 635A
Nieskończone osłonki:
8674E264 5C5A
Nieskończona ilość bomb:
8674E258 5C5A
Maksymalna moc broni:
865C5270 5958
255 Reward:
8674E260 505A

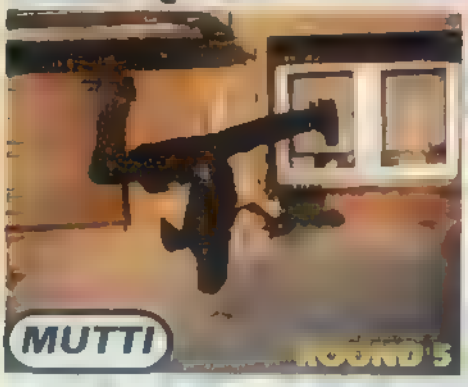
VICTORY BOXING 2

Nieskończona energia:
86597682 7EA0
86597684 7EA0
Nieskończony czas:
[illegible]
Naciskając SELECT powstrzymujesz przeciwnika od wstawania z deski:
76598436 5050
86597A34 4F70

ROGUE TRIP

Możliwość wybierania Alien Saucer:
301B39AE 0001
Możliwość wybierania Goliath:
301B39AB 0001
Możliwość wybierania Helicopter:
301B39AC 0001
Możliwość wybierania Nightshed:
301B39A9 0001
Możliwość przejeżdżania przez ściany:
8010E53A 2400
Kody dla pierwszego Gracza:
Niekończące się opancerzenie:
801D8084 014A
Niekończące się specjale:
301D824F 0063
Niekończące się Stingery:
301D8250 0063
Niekończące się Blastery:
301D8251 0063
Niekończące się Stalkery:
301D8252 0063
Niekończące się Scorche:
301D8253 0063
Niekończące się Meteory:
301D8254 0063
Niekończące się Ejecty:
301D8255 0063
Niekończące się RLB-y:
301D8256 0063
Niekończące się Prowlery:
301D8257 0063
Niekończące się ulepszone Stingery:
301D8259 0063
Niekończące się ulepszone Blastery:
301D825A 0063
Niekończące się ulepszone Stalkery:
301D825B 0063
Niekończące się ulepszone Scorche:
301D825C 0063
Niekończące się ulepszone Meteory:
301D825D [illegible]
Niekończące się ulepszone Ejecty:
301D825E 0063
Niekończące się ulepszone RLB-y:
301D825F 0063
Niekończące się ulepszone Prowlery:
301D8260 0063
Niekończące się pieniądze:
801D8784 FFFF
Kody dla drugiego Gracza:
Niekończące się opancerzenie:
801D896C 00B4
Niekończące się specjale:
310D8807 0063
Niekończące się Stingery:
310D8808 0063
Niekończące się Blastery:
310D8809 [illegible]
Niekończące się Stalkery:
310D880A 0063
Niekończące się Scorche:
310D880B 0063
Niekończące się Meteory:
310D880C 0063
Niekończące się Ejecty:
310D880D [illegible]
Niekończące się RLB-y:
310D880E 0063
Niekończące się Prowlery:
310D880F 0063
Niekończące się ulepszone Stingery:
310D8811 0063
Niekończące się ulepszone Blastery:
310D8812 0063
Niekończące się ulepszone Stalkery:
310D8813 [illegible]
Niekończące się ulepszone Scorche:
310D8814 0063
Niekończące się ulepszone Meteory:
310D8815 0063
Niekończące się ulepszone Ejecty:
310D8816 0063
Niekończące się ulepszone RLB-y:
310D8817 0063
Niekończące się ulepszone Prowlery:
310D8818 0063
Niekończące się pieniądze:
801D903C FFFF

K Ą C I K



Hi there

Na wstępie sorry za amatorskie zdjęcie - jest sprzed półroku, a wtedy byłem jeszcze kandydatem totalnym. Zresztą dalej jestem [illegible] jak d[illegible] węża, ale pracuję nad tym, [illegible]

Mr Ścisła wymyślił sobie (ja tworzę a nie wymyślam). Mr S[illegible] ze pozwala mi przypomnieć zwarcie wszystkich terminów, które mogą budzić wątpliwości. Szczerze mówiąc nie wiem po co [illegible] TK [illegible] to jest Counter (chociaż są też [illegible] wymyślają nowe, genialne definicje). Druga rzecz, to adresy [illegible] (internet) związanych z TK. W listach życzyli [illegible] sobie takich informacji, chociaż da się znaleźć wszystko bez tego, korzystając jedynie z wyszukiwarek i linków.

SŁOWNICZEK MUTTIEGO

Reversal - przechwycenie ataku przeciwnika i zadanie z góry założonych obrażeń zawiesnych od ciosu, jak wyprowadzał przeciwnik.

Counter, Interrupt - przerwanie wykonywanego przez przeciwnika ciosu swoim własnym.

Chicken - Takie małe stworzonko, żyje zazwyczaj na wsi, chodzą plotki, że to także ucieczka z Reversala. Loki to też chicken.

Parry, Cancel - działa tak jak Reversal, tyle że nie zadaje obrażeń. Zamiast tego daje Chiewnikowi przewagę (Recovery Time u przeciwnika). W większości przypadków Parries nie dają gwarantowanych obrażeń.

Juggle, Floating Combo - seria ciosów zaczynająca się od wybicia przeciwnika w powietrze. Potem następują ataki zadawane leżącej postaci. Juggle raz zaczęty jest nie do przerwania. Czasem atakowany ma możwość Quick Recovery, lecz jeśli z niej nie skorzysta, znów następuje sekwencja nieprzerywalna.
Przykład. Ninj - [MCl]f,t+4,3 , t+2,2 (tu przeciwnik może QR'ować), d+4,1 , p,p+3 . Niektóre Juggle mogą być kończone dobiciami (głównie Sidetwist Juggles, ale od tego też są wyjątki).

Stun - ogłuszenie. Ogłuszony przeciwnik przez chwilę wystawiony jest na ataki.

Guard Stun - Niektóre ciosy, gdy zablokowane, powodują ten właśnie efekt. Czasem pozbawia to tylko możliwości reakcji podczas Rec. Time przeciwnika, natomiast czasem można zadać obrażenia (np. po p,p+1+2 podczas wstawania u większości postaci).

Recovery Time - Czas, w ciągu którego przeciwnik po zablokowanym lub nie trafionym ciosie odzyskuje kontrolę nad postacią. Nie można wtedy poruszać się, blokować, ani atakować. Są jednak wyjątki od tej reguły, np. Lei style lub Eddy Gordo - jego przejścia do HS i GP. W tym wypadku Recovery Time nadal ma miejsce, lecz odbywa się w innej odległości/pozycji względem przeciwnika.

Okiżane - Slangowa określenie na tłuczenie leżącego przeciwnika.

Priorytet - może oznaczać dwie różne rzeczy. Wysoki priorytet mają ciosy, które dą z góry na dół, odwrotnie lub na wprost. Jeżeli dwa ataki różnych postaci dojdą do celu w mniej więcej tym samym momencie, to o tym, kto trafi, decyduje priorytet. To raz. Można też powiedzieć, że np. jest [illegible] zrobić t+3+4 w momencie, kiedy przeciwnik wyprowadza atak, a unik/odwrócenie uchroni go od obrażeń, mówi się, że w tym momencie Lei ma priorytet ataku (przeciwnik ma wtedy Recovery Time).

Mam nadzieję, że teraz rozumiecie, co?

TEKKENOWY KONKURS!

Kącik [illegible] nagrodą jest znajdujący się na zdjęciach obok [illegible] TK3 [illegible] zwycięzca otrzyma płytę kompaktową TK3 (materiały tekstowe, zdjęcia itp.) oraz dodatkowe gadżety.

Zasady konkursu
Konkurs Tekkenowy jest ściśle powiązany z Waszymi wynikami, które nadsyłacie do Mistrz Survival Mode. Przez [illegible] 6 miesięcy [illegible] na Wasze wyniki. Osoba, która uzyska najwięcej walk [illegible] zostanie [illegible] Wyników konkursu należy się spodziewać [illegible] #21. Także Mistrz każdego miesiąca będzie nagradzany. Pamiętajcie, że ten zestaw jest unikalny, limitowany [illegible] nie będą gratis. Do dzieła!!!

www.gamefaqs.com - Podstawa, jeśli szybko chcecie znaleźć dobry FAQ lub po prostu listę ciosów. Oprócz tego znajdziecie tu bardzo dużo pomocy lub cheatów do wielu gier, nie tylko na PSX'a.

www.[illegible]/tekken/enter.html - Tekken Obsession. Swego czasu bardzo dobra strona, teraz prawie pusta. Ale coś tam można jeszcze znaleźć.

www.geocities.com/[illegible]/7811/tekken3.htm - Tekken Information Center. Podobnie, jak wyżej.

www.[illegible].com/[illegible] - Catkord's Tekken Collection. Polecam.

www.tekken.net/ - Znowu Cureton i spółka uruchomili TK.net. Polecam m.in. z powodu działającego Message Boarda (inne już dawno umarły).

spazz.cchem.berkeley.edu/mandinga.htm - To właściwie nie jest strona tekkenowa, ale fani Eddy'ego znajdą tutaj parę ciekawostek, np. prawdziwe nazwy ciosów (z błędami, ale zawsze coś). Capoeira Mandinga to grupa, którą prowadzi Marcelo Pereira - ten sam, który „podkładał się" pod Edka.

Tuż przed wyjściem TK3 na PSX, na Sieci był tylko TK - wszyscy rozprawiali o konwersji, ale także o graniu, wszystkich możliwych sztuczkach i strategiach. A teraz? Cóż, teraz oni [illegible] w [illegible] SOUL CALIBUR, więc bardziej się na nim skupiają. Nie mówię, że TK3 zniknął, bo to jest niemożliwe. Tekken.net, jak sądzę, będzie działał jeszcze długo i szczęśliwie (chyba że znów im się coś skopie, hehe). Co do S. CALIBUR, to wpadnie na www.namco.com.

No to cześć. BTW: Wiecie, jak się nazywa manewr, kiedy po obejściu [illegible] przeciwnika [illegible]

MISTRZ SURVIVAL I TIME ATTACK MODE

[illegible] na zapoznanie. Rekordy [illegible] będzie zlanie [illegible] na najlepszego wojownika Survival Mode. Jak widać, jeden z kandydatów nie zamierza oddać unikalnego zestawu TK3 - chyba będzie jego. Ale kto wie, co może się zdarzyć przez najbliższe 3 miesiące. Ja z niecierpliwością czekam na Wasze osiągi (pamiętajcie o wyłączeniu lampy błyskowej).

Oto lista najlepszych zawodników:

Survival Mode:

Andrzej Szefer, Tczew (384 Wins)
[illegible] Borecki, Olesno (122 Wins)
[illegible]rzegorz Sierówka, Ujście (115 Wins)

Time Attack Mode

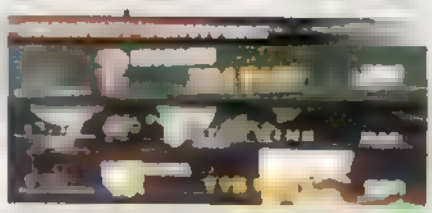
1. Paweł Sztul, Twardogóra (01'12"11)
2. Mariusz [illegible], Rzeszów (01'14"30)
3. Marek Sztul, Twardogóra (01'43"10)

W tym miesiącu upominek prześlemy drogą pocztową Pawłowi Sztulowi - tylko on jest nowym Mistrzem.

Do przeczytania za miesiąc i czekam na nowe, jeszcze bardziej dobijające wyniki.

HIV

P.S.: Wręczenie nagrody w konkursie tekkenowym odbędzie się w Redakcji. Przed jej wręczeniem chcielibyśmy zobaczyć Mistrza w akcji.



TO! (WO)MEN

Uff, daliście nieźle popalić. Prawdziwe obłęzenie świąteczne to raz, a dwa to ankiety, które taczkami przywozi do Redakcji nasza Pani Listonosz - biedaczyna. Eh, Wy powykrzywiani maniacy - dajcie już spokój zdegenerowanemu Agentowi 00, bo się gość spod natłoku bluzgów nie pozbiera. A przecież zamknąłem ju, ten temat. Ale w tym miesiącu upatrzyliście sobie nową ofiarę - ciorałeście niejakiego Pawła z Leska, co [illegible] erudycją na prawo i [illegible] zał nas z błotem (alez nam przykro), hehhe! I dobrze, ale nie liczcie na jakieś gorące cytaty. Pozdrawiam wszystkich, którzy dzwonili do mnie na linię "Pierdzący oszołom" - jesteście jajcarzy. Ale niektórzy są niegrzeczni [illegible] niesmaczne żarty. Mimo to zapraszam do rozmów (9 00 - 01 00) w wersji "na żywca" - zawsze to miło usłyszeć od Was jakieś kawały, hehhe!

PRYWATA:

[illegible]

Laski ciupią ostro!

"[...] Większość moich koleżanek z klasy nie miało pojęcia o istnieniu konsol. Byłam tym załamana [...] Dlatego też postanowiłam zaznajomić swoje koleżanki z grami. Tak jak myślałam, oszalały na punkcie PlayStation. Moja najlepsza przyjaciółka kocha Crasha i Spyro. Poza tym, wszystkie lubią GRAN TURISMO i TEKKENA 3 [...] Teraz koleżanki odwiedzają mnie 2 razy częściej i głównie gramy podczas tych "wizyt" [...] Pragnę, aby nikt już nie myślał, że dziewczyny które grają to SIOSTRY facetów posiadających konsole! [...] Wydaje mi się, że HIV wykonuje najwięcej pracy ze wszystkich zg(Red.)ów [...]"

Kora, Bielsko-Biała

[illegible]

CO Z KOBITKAMI W PSX EXTREME?

"[...] Może już czas wprowadzić żeński punkt widzenia na gry i konsole (Hefanno, wstaw się za mną!) [...]"

Jacek, Zory

[illegible]

INFORMATOR NIE PRZYRODNICZY...

"[...] Nie mam na razie PSX'a, ale zamierzam go posiąść [...] Doradźcie gdzie i jaki model SONY można kupić najtaniej [...]"

Olszar, Gdańsk

Konsolę kup w odpowiednim sklepie - to najprostszy sposób na zdobycie tego cudeńka. Lepiej nie kombinuj, bo za dużo nie zaoszczędzisz - często można nabyć jakiś kit. Konsola kosztuje w chwili obecnej ok. 600 zł (w zestawie znajduje się wibrujący joypad Dual Shock). Najlepiej strzel sobie konsolę oznaczoną symbolem SCPH 7502 (z nowym menu).

PLAMA W HYDE PARKU

"[...] 2 miesiące temu w Hyde Parku (PSX EXTREME #15) znalazłem błąd. Drugą grą w rankingu najlepszych gier miesiąca (telewizorki) powinna być TENCHU [...] Wiem, że w Europie mamy system PAL, w USA i Japonii NTSC... ale jaki system obowiązuje w Afryce? Czy tam ludzie mają PlayStation i jak wielu jest afrykańskich Playstationowców? [...]"

Andrzej, Legnica

Co do TENCHU to wyłączmy nie było żadnego błędu. Tej gry celowo nie wzięliśmy pod uwagę w "telewizorkach", jakkolwiek nazwałeś ranking najlepszych gier miesiąca, bo była to już druga recenzja gry TENCHU tym razem wersji europejskiej (bardziej porównanie w odniesieniu do japońskiej wersji niż recenzja). Ta [illegible] recenzja TENCHU znajduje się w PSX EXTREME #9 [...] Hmmm... trudne pytanie. Tym bardziej, trudno mi coś napisać na ten temat, że wiem, że w państwach Trzeciego Świata rok może mieć nawet 13 miesięcy (Etiopia). Ale być może kiedyś dowiem się czegoś konkretnego (dam znać).

EUREKA!!!

"[...] Snake z MGS potrafi skakać do wody "na główkę"! Miejsce gdzie możemy tego dokonać znajduje się na początku gry. Należy się pokazać strażnikowi (aby włączył alarm), a następnie... [...]"

Tomek, Radzionków

Stary, na przyszłość czytaj PSX EXTREME uważniej! Nie z nami takie numery!

FAN-KLUB

"[...] Czy PSX EXTREME ma korespondencyjny fan-klub, za pośrednictwem którego zg(Red.)zi by odpowiadali na listy Czytelników? [...]"

Mad Max, Czaniec

Nie, nie posiadamy fan-klubu. Bynajmniej z naszej inicjatywy nie powstał takowy - woda z bąbelkami jeszcze nam nie uderzyła. Jeśli ktoś jest zainteresowany kontaktem ze zg(Red.)ami w wersji LIVE, to zainteresowanych zapraszam na IRC-owy kanał w Internecie #pszpl - pod tym adresem możecie co niektórych zg(Red.)ów znaleźć i pogadać z nimi (Aju, Bufi, HIV, Kali, Loki, Norby). A tak przy okazji - przeczytaj dział w lekturę którego się zagłębiłeś jest poświęcony właśnie temu problemowi...

HIV, PRZYŚLIJ MI JEDNO OKO!

"[...] HIV, proszę Cię, abyś przysłał mi oko z RESIDENT EVIL (to w stoliku). Człowieku, zrozum, zapłacę Ci za to oko! Muszę je mieć, bo bardzo mi się podoba [...] Co Ci zależy - jedno oko w tą czy w tą?! [...]" Anonim, Prudnik

[illegible] Przepraszam [illegible] wiedz, aby [illegible] RE [illegible] Andrzej [illegible] Wszystkich [illegible] UTA [illegible]

CO Z FILMAMI VCD?

"[...] 1> Czy tryb Versus w TEKKEN 3 można odblokować tylko gdy ma się 2 joypady? 2> W jakim sklepie można kupić gadżety związane z konsolą PlayStation (także wysyłkowo)? 3> W pewnej branżowej gazecie przeczytałem, że na PlayStation nie można odczytywać filmów i nie pomoże żadna przystawka. Natomiast w PORADNIKU PSX EXTREME przeczytałem krótki opis przystawki do odczytywania filmów VCD. Jak to w końcu jest z tymi filmami na PSX-ie? [...]"

Adam, Tuszów Narodowy

[illegible] ad 1> Nie [illegible] przeszkód [illegible] modnym [illegible] tekstem [illegible] po wejściu [illegible] tam sprzęt [illegible] sto [illegible] A ja [illegible] EXTREME #13 [illegible] test przystawki [illegible] filmów VCD [illegible] kładnie Norby

LIAR LIAR!

"[...] Niedawno kupiłem THUNDERHAWK 2. Kiedy otworzyłem pakiet w domu, ujrzałem demko FIGHTING FORCE, a przecież sprawdzałem w sklepie i było w [illegible] Co z tym fantem zrobić, jeśli mi nie wierzysz, że tak było! [...]"

Jakub [illegible]

GŁUPIE PYTANIA

"Czy HIV jest zarażony wirusem HIV? [...] Czy odpowiadacie na wszystkie [illegible]

Piotr, Arek, Darek, Marek i Kolejka [illegible]

CZY TO WROŻKA PELAGIA?

„[...] CZY KONSOLA PLAYSTATION POTANIEJE ZA ROKY JEŚLI TAK TO O ILE [...]

KAMIL, RADOM

[illegible]

CZUJĘ WAS...

„[...] GDY CZYTAŁEM Ś.P. 'TOP SECRET' TO PRAWIE CZUŁEM OBECNOŚĆ WYGLĄD, GŁOS A TEŻ RA TEKSTU [...] TERAZ TO ZJAWISKO ODEZWAŁO SIĘ PONOWNIE. A TO ZA WASZA PRZYCZYNĄ. MACIE WIELKI POTENCJAŁ (WIDZĘ TO, BO ZNACZNIE EWOLUOWALIŚCIE OD NUMERU PIERWSZEGO) [...]"

PIOTREK, SOSNOWIEC

[illegible]

[illegible] WAS JAK TO [illegible] JAK DOTĄD [illegible] MY Z WAMI UŻ [illegible] TRZYNASTY MIESIĄC [illegible] NIE STRACIŁ [illegible] ENTUZJAZMU. PROŚBY ZATEM TEŻO Z [illegible] JEŚLI NAM GO [illegible] DEŃ-AŁ

NAWRÓCONY

„[...] PRZEZ 5 LAT MOJEGO SKROMNEGO ŻYCIA MIAŁEM I UŻYWAŁEM PC. DWA MIESIĄCE TEMU KUPIŁEM OD KUMPLA PLEJAKA. OD TEJ PORY WSZYSTKO SIĘ ZMIENIŁO. SZKOŁĘ ZAWALAM, RODZICÓW OLEWAM. KAŻDĄ KASĘ NA GRY ODKŁADAM... [...]"

SZYMON, ŁÓDŹ

TO DOBRZE, ŻE SIĘ NAWRÓCIŁEŚ [illegible] BO PRAWDZIWI [illegible] NA KONSOLI [illegible] A CO DO RODZICÓW TO ICH NIE OLEWAJ, BO NIE DADZĄ CI WIĘCEJ KASY NA GRY [illegible]

CZY LOKI JEST SCELBATY?

„[...] Co zmieni się w PSX EXTREME po pojawieniu się PlayStation 2? [...] Czy Waszym zdaniem nowa konsola Segi (Dreamcast) jest lepsza od PSX'a? [...] Czy Loki kiedykolwiek się uśmiechnął? [...]"

Janek, Chorzów

Nic się nie zmieni, bynajmniej mi i reszcie zg(Red.)ów tak się wydaje [...] Jeśli chodzi o parametry techniczne, to zdecydowanie tak, ale przecież nie to świadczy o POWERZE konsoli... [...] Pamiętam jak przez mgłę, że kiedyś się uśmiechnął... Wstydzi się pokazywać swoją klawierkę, bo kiedyś dentysta rzucił hasłem: „Lewa jedynka' dół blokuje wyjście stałemu - trzeba usunąć!". Od tej pory Loki jest 'scelbaty'... A tak na serio, to Loki śmieje się, i to często. Co prawda jego rechot jest tak zaraźliwy, że śmieją się wszyscy dokoła, ale i do tego można się przyzwyczaić...

CO Z „DZIADKIEM"?

„[...] Czy jeśli na półki sklepowe trafi PSX2, to nadal będę dziecię się zajmować PSX'em?[...]"

Zolek, Lubin

[illegible]

SŁOŃ+CD=KŁOPOTY

„[...] Mam grę THEME HOSPITAL, ale kompakt jest bardzo 'porysowany' i nie działa. Gdybym kupił zestaw czyszczący, to czy ta gra by działała? [...]"

Major, Otmuchów

Nie spodziewaj się, że urządzenie służące do czyszczenia kompaktów czyni cuda. Fakt faktem, że często pomaga, ale zapomnij o jego skutecznym działaniu, jeśli na nośniku jest jakaś dziura wykonana gwoździem. Z Twojego listu wnioskuję, że co najmniej przebiegł po nim słoń, a może nawet całe stado. Rada: nie kupuj specjalnie tego urządzenia polerującego kompakty, jeśli w miarę możliwości poproś kogoś aby Ci je udostępnił na moment, ik w celu przeprowadzenia odpowiednich testów.

PAD PADŁ

„[...] Czy można coś zrobić z przyciskiem „X" w moim padzie, który od ciągłego przyciupywania w wyścigi jest już tak wgnieciony w obudowę, że nie da się grać...? [...] Mój kumpel zamierza kupić PSX'a, więc już myślimy o zakupie kabla LINK. Ile on kosztuje i czy jest to dobra inwestycja? Jak długi jest ten kabel? [...]"

Padik, Jadowniki

Sorry, ale przycisku „X" w Twoim padzie nie można reanimować... Jak by to napisać... Wyrypałeś przycisk maksymalnie, jesteś zawodowym narwańcem... a teraz musisz sobie sprawić nowy joypad [...] Kabel LINK kosztuje ok. 50 zł. Jest to bardzo dobra inwestycja, tyle że (wbrew temu, co przed chwilą napisałem) bardzo kosztowna - bo czas to pieniądz, a stracisz go z kumplem (czasu) wieeele. Ok. 1.5 m.

WHAT?

„[...] CZY BĘDZIE MOŻNA PSX PRZEROBIĆ NA DREAMCASTA LUB NA PSX2? A JEŚLI TAK, TO CZY TO NIE ZASZKODZI PO PEWNYM CZASIE? [...]"

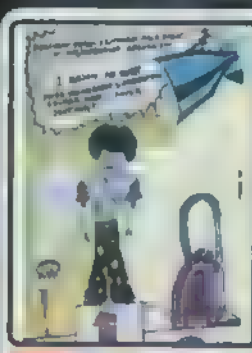
JAKUB, WŁOCŁAWEK

PRZEPRASZAM. NIE WIEM CO MAM ZROBIĆ... UCIEKŁAM SIĘ OD ODPOWIEDZI BOM NIE JEST WŁAŚNIE NAJGARSTKI MAM ROZWALONE...

P ła

mała GALERIA

'Mała Galeria' to miejsce, w którym co miesiąc prezentujemy najlepsze prace naszych Czytelników. Dla autorów najlepszych prac przewidziane są nagrody-niespodzianki. Dwóch delikwentów spóźniło się z konkursem, więc o nagrodach niech pomarzą... pozostaje tylko sława.



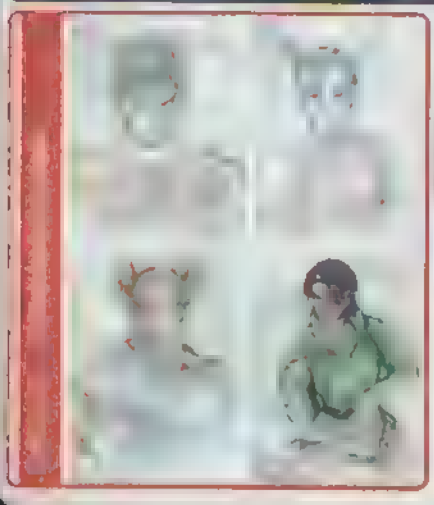
Banasiak Marcin "Banan", Koło

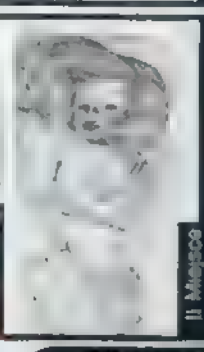
SPÓŹNIALSCY NA

Pankiewicz Leszek, Wieliczka

III Miejsce

Wachulka Marta, Częstochowa





II Miejsce

Hadam Krzysztof, Przemyśl

Tomasz Pogrzeba

Nagroda główna w tym miesiącu jest komplet nalepek oraz torba TEKKEN 3.

Lipa?

?: „[...] Czy artykuł z poprzedniego numeru PSX EXTREME pt. „Gracz za kratkami" to nie kit? [...] Czy gdy na rynek wejdzie PSX2, to poświęcicie mu pół objętości czasopisma? Czy z tego powodu zmienicie nazwę miesięcznika? [...]"

Paweł, Gdańsk

Nie, nie był to kit, jak i tekst „Wywiad z piratem" nim nie jest. Jesteśmy kontrowersyjni i perwersyjni zarazem, co najwyraźniej Wam się podoba. Tacy już będziemy do końca naszych dni [...] Będziemy szli z duchem postępu, więc jeśli PSX2 zdobędzie w naszym kraju ogromną popularność (jak Soniak), to będzie on w PSX EXTREME na zapecie. Nazwy PSX EXTREME nie zmienimy, bynajmniej nie nosimy się z takim zamiarem...

Kosmiczna fuzja

☺: „[...] Byłem dziś na miejskim targowisku w Gdańsku i odnalazłem coś, co jest dowodem na możliwość połączenia wszystkich konkurencyjnych firm produkujących konsole. Tym czymś był joypad przypominający kształtem zarówno oryginał SONY i Nintendo. Nazywał się „Playstadion", z dodatkowym napisami „New Saturn" i logo „NS", gdzie „N" było zielone a „S" pomarańczowe, do złudzenia przypominające emblemat N64. Czy widzieliście kiedykolwiek taką fuzję? Nie wiem, niestety, do czego podłączało się to dziwadło, bo wstydziłem się zapytać [...]"

Daniel, Gdańsk

Joypad który widziałeś jest zapewne podłączany do ślebogryzarki, ale żem nie jest pewien. Pewien żem natomiast w 100%, że bym nie podpiął tego badziewia do konsoli, bo tylko głupiec się nie boi (??? - co ja wypisuję?). W każdym bądź razie gratuluję wyostrzonego zmysłu wzroku, dzięki któremu spośród wszystkich szmat, szkła, wideł itp. wyselekcjonowałeś owego pada. Keep on doin'! Nie polecam takiego zakupu, ni też podobnego, nikomu. Szkoda portów w Soniaku.

CZYTNIJTA TO!

Począwszy od przyszłego numeru organizujemy **KĄCIK WYŚCIGOWY**. Zainteresowani proszeni są o przysyłanie wszelakich materiałów (tipsów, rekordów, ustawień...). Myśleliśmy o zorganizowaniu rankingu najlepszych czasów w kilku najlepszych grach wyścigowych, ale z uwagi na możliwość oszukiwania (Action Replay itp.), musimy najpierw dokładnie wybadać sprawę. Szczegóły w przyszłym miesiącu.

P.S.: Możecie już przysyłać swoje ustawienia samochodów (na maks. speed) do GRAN TURISMO.

Czy lewar jest rajcowny?

?: „[...] Czy granie na kierownicy ze skrzynią biegów jest o wiele bardziej rajcowne od grania na takiej, która nie posiada tego bajeru? [...]"

Juran ze Spuchowa

To zależy od punktu odniesienia. Nie wiem jakie są Twoje upodobania... ale zapewniam, że skrzynia biegów to dodatkowa „wczutka" - jest O.K. Aha, gratuluję obeznania z literaturą...

PCHLI TARG

Sprzedam oryginalne strategie (w j. angielskim) do gier RESIDENT EVIL 2, TOMB RAIDER (Lara's Book) i TOMB RAIDER 2. Książki wydane są na papierze najwyższej jakości. Stan idealny. Ceny do uzgodnienia. Tel. (0602) 12-72-82, Tomasz

Sprzedam gry: STRIKER (40 zł), PORSCHE CHALLENGE (60 zł), TEST DRIVE 4 (60 zł), TOMB RAIDER 2 (80 zł). Tel. (022) 68-66-500, Paweł (po godz. 19:00)

Sprzedam gry: (50 zł/szt.) MORTAL KOMBAT TRILOGY, EXCALIBUR, PENNY RACERS, SOUL BLADE, MONSTER TRUCKS, PORSCHE CHALLENGE oraz DIE HARD TRILOGY (70 zł) i ALIEN TRILOGY (70 zł). Tel. (068) 323-13-97

Sprzedam nową kierownicę Top Drive (350 zł). Radosław Kuśnierz, ul. Pachońskiego 14a/54, 31-223 Kraków, tel. (012) 415-32-60

Kupię najlepsze gry na PSX'a (tylko oryginalne, PAL), ceny do 120 zł. Oferty: tel. (022) 788-59-74

Sprzedam nieużywaną kartę pamięci Sony (40 zł.), kabel RGB (30 zł.) oraz joypad Sony (40 zł.) + koszt przesyłki. Informacje pod nr. tel (0602) 12-43-76, Katarzyna

kierownica

V3 RACING WHEEL

Wibrujący osprzęt do PlayStation to już niemal standard. W związku z tym pojawienie się na rynku pierwszej "trzęchającej" kierownicy można określić mianem zjawiska całkiem naturalnego. Prawdopodobnie już niedługo także inne firmy udoskonalą swoje produkty uzupełniając je o opcję vibracji, tymczasem jednak przetestujmy nowy produkt firmy InterAct, który jako pierwszy zadebiutował w tej dziedzinie.

Kierownica V3 Racing Wheel nie jest urządzeniem nowym. HIV testował ją już ponad rok temu, w PSX EXTREME #4. Dzisiaj jednak powraca wzbogacona o możliwości wytwarzania wibracji. Od tego czasu pojawiło się też na rynku kilka innych kontrolerów tego typu, w związku z tym warto przetestować ją ponownie, uwzględniając dzisiejsze realia.

Kierownica V3 składa się z dwóch oddzielnych elementów: koła prowadzącego oraz pedałów. Podłączenie do konsoli jest bardzo proste, a dodatkowo pomaga nam w tym dokładna instrukcja (w języku angielskim i niemieckim). Kierownica może pracować tak w dwóch trybach: cyfrowym (jako zwykły joypad), jak i w analogowym. I tutaj, już na samym początku swoich poczynań z tym sprzętem zauważyłem pewien drobny mankament, który na szczęście okazał się łatwy do poprawienia. Otóż, kierownica ta niezbyt dokładnie reagowała na ruch kołem. Mimo że przekręcałem je leciutko po kilka stopni w lewo i prawo, samochód nie reagował i jechał prosto. Jak się okazało, w tym modelu kierownicy możemy sobie sami dobrać czułość, z jaką reagować będzie na nasze ruchy.

WYKONANIE ★★★★☆

Jak się więc okazuje, każdy bardziej rozbudowany kontroler wymaga sporo czasu, aby w pełni poznać jego możliwości. Podobnie jest i w tym przypadku. Gdyby jednak przydarzyło nam się tak namieszać w ustawieniach, że kierownica zamiast skręcać w lewo, skręca w prawo, zawsze można przywrócić fabryczne ustawienia lub po prostu odłączyć ją na chwilę od konsoli; wtedy wszystko powinno powrócić do normy.

Teraz kilka słów o samej konstrukcji testowanego urządzenia. Na pierwszy rzut oka nie wydaje się ona może nazbyt wygodna, ale i tutaj możemy sobie dopomóc. Dzięki umieszczeniu dwóch regulatorów, można odpowiednio dopasować tak wysokość, jak i nachylenie koła prowadzącego. Co więcej, kierownica ta jest tak zbudowana, że można ją wygodnie umieścić między nogami. Jednym to rozwiązanie bardzo odpowiada, innym mniej. Przyznam się szczerze, że osobiście wolę kierownice przyklejane do blatu, które można wygodnie umieścić na stole i przygotować sobie taki mały kącik rajdowy w pokoju. Wygodny fotel, odpowiedni stolik, na którym ustawimy takie cacko, cztery głośniki odpowiednio rozstawione w rogach pokoju i można już sobie poszaleć, niczym w prawdziwym symulatorze. Niestety, kierownica V3 jest troszkę za duża, aby korzystać z niej wygodnie, kiedy stoi na stole. Dlatego troszkę bardziej odpowiada mi tutaj konstrukcja Top Drive firmy Logic 3, która to jest moim faworytem wśród tego typu kontrolerów do PlayStation. Jednak gdy miejsca w pokoju brak, a pokręcić kółkiem by się chciało, to V3 między nogi i do roboty.

Ale kręcenia to nie wszystko... Aby jechać do przodu, trzeba jeszcze pedał gazu naciskać. Wprawdzie można też grać trzymając cały czas palec na przycisku X, ale wygodnie sobie wtedy na pewno nie pogramy. Moim zdaniem, w tym modelu kierownicy pedały są troszkę źle wyprofilowane, podstawa jest zbyt lekka, przez co zbyt gwałtowny nacisk kończy się przeważnie oderwaniem całej konstrukcji od podłogi, co nie sprawia dobrego wrażenia.

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

Na koniec zostawiłem sobie wibracje, czyli jedyny nowy element w tym modelu. No cóż, muszę przyznać, że zawiodłem się troszeczkę. Wibracje wprawdzie są, ale nie tak silne, jakbym sobie tego życzył. Wydaje się, że mały silniczek z Dual Shocka został wmontowany do tej kierownicy i nie ma sił ruszyć konkretnie całą konstrukcją. Zresztą same drgania także bardzo przypominają te 'dualshockowe'. Być może wymagam w tej kwestii zbyt wiele, ale po ostatnich bojach z wibrującym plecakiem chyba trudno już mi będzie teraz dogodzić, hehe...

Podsumowując, kierownicę V3 Racing Wheel uważam za produkt bardzo dobry, choć nie wolny od niedociągnięć. Jest to jedyny kontroler tego typu, który można wygodnie umieścić między nogami i odpowiednio dopasować do panujących warunków. Niestety, gra z kierownicą umieszczoną na stole nie jest już tak pasjonująca. Przyczepić się można także do niezbyt dopracowanych pedałów.

Mimo tych wad cała konstrukcja jest bardzo dobrze wykonana, a jazda za takim "kółkiem" może być bardzo dokładna i precyzyjna. Opcja wibracji jest także dosyć ciekawym dodatkiem, ale prawdę mówiąc nie ma co się tutaj nastawiać na jakieś rewelacyjne przeżycia. Osobiście czekam na kontroler z opcją Feedback z prawdziwego zdarzenia, gdzie całość już nie tylko będzie wibrować w łapskach, ale reagować także na nasze poczynania na drodze. Właśnie taki kontroler (jogcOn) wypuściła niedawno firma NAMCO wraz z premierą gry Ridge Racer Type 4 w Japonii, aleniejest to pełnowartościowa kierownica, a tylko joypad o zbliżonych do niej właściwościach i zabawa na takim cacku nie daje nam tyle satysfakcji, co możliwość pokręcenia kółkiem o niemal naturalnej wielkości. Tak więc, jak na razie musimy zadowolić się mniej ekstrawaganckimi wynalazkami...

WERDYKT ★★★★☆

NORBY

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Multi-Styk z Warszawy, ul. Kossakowskiego 42, tel. (0-22) 815-68-44, oraz firmie Kaliber z Wrocławia, ul. Piłsudskiego 74, tel (0-71) 34-370-31 wew. 188.

joypad

BARRACUDA 2

Po doświadczeniach z pierwszą Barracudą (test w PSX EXTREME #6) do nowego produktu firmy InterAct podchodziłem z pewną rezerwą. Z tego co pamiętam, Barracuda była joypadem dosyć topornym, dużym i niewygodnym. Jak się okazało, Barracuda 2 jest już kontrolerem znacznie lepszym od swego poprzednika, choć i tak nie brakuje jej kilku wad.

Pierwszą różnicą, która od razu rzuca się w oczy jest nowy kształt joypada, który został znormalizowany, przez co dużo lepiej trzyma się go w rękach. Niestety, ciągle odnoszę wrażenie, że jest on przeznaczony dla ludzi o dużych dłoniach. Jak dla mnie, rozstaw rączek jest jeszcze zbyt duży, przez co dostępność do niektórych klawiszy jest troszkę utrudniona. Górne klawisze (L1, L2, R1, R2) są ustawione pod zbyt małym kątem, przez co ich używanie staje się troszkę niewygodne. Ale najciekawszą zmianę wprowadzono w związku z klawiszem kierunkowym. Mimo, że jest on bardzo dobrze wykonany (jeden duży klawisz, dzięki czemu nie musimy się już obawiać o odciski), to całość została przekręcona o kilkanaście stopni w prawą stronę, przez co naciskając kierunek 'GÓRA' musimy zrobić to pod kątem. Nie podoba mi się to zbytnio i nie rozumiem tego posunięcia. Gracz przyzwyczajony do standardowego ustawienia klawiszy może mieć z przystosowaniem się do nowego ułożenia duży problem. Mnie osobiście gra na nowym padzie dosyć długo się nie układała właśnie przez ten przekręcony klawisz.

WYKONANIE ★★★☆☆

Chociaż muszę przyznać, że jednemu z moich kolegów właśnie takie ustawienie od razu podpasowało, więc jednoznacznie trudno jest mi teraz ocenić, które ustawienie klawiszy kierunków jest lepsze. Wszystko zależy od osobistych preferencji Gracza.

Nie są to jednak wszystkie zmiany wprowadzone w nowym modelu Barracudy. Najważniejszą zmianą, oprócz zmiany wyglądu samego pada, jest wprowadzenie opcji wibracji w pełni kompatybilnej z popularnym już na całym świecie joypadem Dual Shock firmy SONY. Tak, Barracuda 2 na prawdę bardzo ładnie wibruje - to trzeba uznać za duży plus. Wibracje te są dużo silniejsze, niż w europejskim modelu Dual Shocka! No właśnie, konstruktorzy z firmy SONY zdecydowali się, że wypuszczając Dual Shock w Europie zmniejszy się troszkę siłę jego drgań. Osobiście mam czarnego Dual Shocka z Japonii, który drży znacznie silniej, niż jego europejski odpowiednik. Na szczęście Barracuda sprzedawana w Europie będzie wibrować równie silnie i poprawnie w każdej grze oferującej nam opcję wibrowania pada.

Warto nadmienić, że joypad ten może pracować w trzech trybach: jako zwykły pad cyfrowy, joystick analogowy lub joypad analogowy. Pamiętacie pierwszy, analogowy joypad firmy SONY? On także posiadał trzy tryby pracy. Dual Shock został pozbawiony trybu joysticka analogowego, jednak Barracuda 2 znów go posiada. Dzięki temu będziemy mogli pograć sobie na gałkach także w starszych grach, które nie korzystają jeszcze z Dual Shocka, ale oferują nam możliwość kontroli joystickiem analogowym. Oprócz tego, kontroler ten został wzbogacony o opcję Auto-Fire, programator przycisków oraz przełącznik dla prawo- i leworęcznych. Jak więc widać, Barracuda 2 oferuje nam znacznie więcej możliwości, niż zwykły Dual Shock.

Pod względem technicznym joypad wykonany jest także dosyć dobrze. Można by troszkę lepiej popracować nad rozmieszczeniem przycisku włączania programatora klawiszy, który jest umieszczony zbyt blisko przycisku SELECT i podczas gry można się pomylić i wcisnąć niechcąco zły przycisk. Same gałki analogowe nie są najgorsze, ale przyznam się szczerze, że te umieszczone na Dual Shocku bardziej mi odpowiadają. Gałki w Barracudzie są moim zdaniem troszkę za twarde, przez co zdarzało się, że zsuwały mi się z nich palce, mimo że posiadają chropowatą powierzchnię. Natomiast przyciski umieszczone pod gałkami (w instrukcji oznakowane jako L3 i R3) są troszkę lepiej wykonane i nie wciskają się już tak łatwo, jak w Dual Shocku. Dla przykładu, grając choćby w F1 '97, podczas wyścigi włączała mi się co chwile wsteczna kamera, niebacznie umieszczona pod jedną z gałek do sterowania. Ta sama gra na Barracudzie 2 nie sprawia nam już takich problemów.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Cóż można jeszcze powiedzieć o nowej Barracudzie? Pograłem na niej w kilka gier i muszę przyznać, że po jakimś czasie powoli zacząłem się przyzwyczajać do tych wszystkich nowych rozwiązań. Gdybym jednak miał wybierać między Dual Shockiem a Barracudą 2, to bez wahania wybrałbym ciągle produkt firmy SONY. Jak na mój gust Barracuda 2 jest troszkę za duża oraz mniej wygodna od standartowego pada, a dodatkowo jest od niego po prostu dużo brzydsza. No właśnie, cały joypad jest szary, nie ma kolorowych oznaczeń na przyciskach, przez co traci sporo z atrakcyjności właśnie na swym wyglądzie. Mimo tych wszystkich niedociągnięć widać, że konstruktorzy z firmy InterAct odwalili kawał dobrej roboty projektując drugą Barracudę, ale jest w niej jeszcze kilka niedociągnięć, które można by poprawić. Kto wie, może Barracuda 3 będzie idealna?

W podsumowaniu tego pada warto chyba wspomnieć, że w dzisiejszych czasach analogowy joypad z wibracjami to po prostu już standard. Niemalże każda nowa gra wykorzystuje jego możliwości. Do tej pory na rynku liczył się praktycznie tylko Dual Shock firmy SONY, teraz doszła jeszcze Barracuda 2, której największym plusem są silne wibracje oraz sporo dodatkowych opcji i nowych możliwości. Do największych minusów zaliczyłbym troszkę zbyt dużą rozpiętość ramion joypada oraz kontrowersyjne ustawienie klawisza kierunków. Szkoda tylko, że cena tego kontrolera ukształtowała się obecnie na poziomie Dual Shocka, przez co nie może on konkurować na tym polu z tym padem. No cóż, trzeba po prostu przyznać, że Barracuda 2 w bezpośredniej konfrontacji z produktem firmy SONY zostaje nieco w tyle.

WERDYKT ★★★☆☆

NORBY

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Multi-Styk z Warszawy, ul. Kossakowskiego 42, tel. (0-22) 815-68-44.

przystawka

ACTION REPLAY PRO

W ostatnim czasie w Polsce zauważyć można coraz bardziej rosnące zainteresowanie wszelakiego rodzaju przystawkami do PlayStation. Chyba największą furorę robią teraz na rynku karty 'gamesharkowate', które pozwalają na wpisywanie trików do gier. Pisaliśmy już wcześniej o XPLORERZE (poniżej opis nowego systemu operacyjnego do tego urządzenia), dziś możemy zaprezentować Wam kolejną zabawkę tego typu.

ACTION REPLAY PRO jest urządzeniem, które było jednym z prekursorów tego typu przystawek do PlayStation. Wywodzi się z Japonii i właśnie w oparciu o jego możliwości stworzono podobnego doń XPLORERA. Podobnie jak wszystkie urządzenia tego typu, podłącza się go z tyłu konsoli do gniazda Parallel. Tutaj także istnieje możliwość podłączenia do komputera, jednak nie wystarczy już tylko sam kabelek - trzeba jeszcze kupić specjalną kartę PC COMMS LINK, dzięki której pogrzebać można w pamięci konsoli, update'ować system operacyjny i dopisywać nowe kody.

Testowany ACTION REPLAY PRO w wersji 1.5 posiada wpisane w pamięć ułatwienia do prawie 50 japońskich gier. Oczywiście można dowolnie kasować, modyfikować czy dopisywać nowe kody za pomocą podręcznego edytora. Dostępna też jest od razu opcja menadżera kart pamięci (nie jest ona jednak tak rozbudowana, jak w nowej wersji XPLORERA - nie ma możliwości ratowania skasowanych stanów). Do dyspozycji mamy niemalże taki sam jak w XPLORERZE Graphic Viewer służący do oglądania i wyciągania obrazków z gier. Ostatnia opcja - CD-ROM - jest tutaj największą ciekawostką i jednocześnie największą zaletą (oprócz możliwości wpisywania kodów) testowanego urządzenia. Przystawka ta posiada możliwość przeglądania wszystkich plików na płytach z grami do PlayStation. Jeśli będą one zapisane w jednym ze znanych powszechnie formatów, będziemy mogli sobie bez konieczności wgrywania i przechodzenia gry pooglądać wszystkie filmiki i animacje w niej wykorzystane, oraz posłuchać utworów muzycznych. Mało, a cieszy. Testowałem tę opcję na trzech płytach FINAL FANTASY VII - i nie zawiodłem się. Obejrzałem bez problemu wszystkie filmiki z gry oraz posłuchałem całkiem niezłych muzyczek. Muszę przyznać, że właśnie ta opcja spodobała mi się najbardziej.

Oprawa graficzna przystawki ACTION REPLAY PRO odstaje znacznie od nowego wykonania XPLORERA. Menu jest jednak czytelne i dosyć praktyczne. Wszystkie operacje zatwierdza się "kółkiem" (podobnie jak w japońskich grach), co może na początku troszkę przeszkadzać, ale można się przyzwyczaić. Zresztą do urządzenia dołączana jest instrukcja w języku polskim, która wszystko dokładnie objaśnia.

WYKONANIE ★★★★☆

Trudno jednoznacznie stwierdzić, które z testowanych urządzeń jest lepsze. Obie przystawki pracują poprawnie ze wszystkimi rodzajami konsol, na korzyść XPLORERA w wersji V2 przemawia lepsza oprawa graficzna, większa ilość opcji, odzyskiwanie skasowanych stanów z karty pamięci i stosunkowo prosta możliwość podłączenia przystawki do komputera (wystarczy sam kabel, podczas gdy w ARP potrzebna jest jeszcze specjalna karta). XPLORER jest jednak prawie dwa razy droższy, a dodatkowo ACTION REPLAY PRO umożliwia przeglądanie plików, oglądanie filmów z gier i odsłuchiwanie muzyczek. Bardzo trudno jest mi się zdecydować, więc końcowy wybór każdy Czytelnik musi już podjąć samodzielnie.

WERDYKT ★★★★☆

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Manta z Warszawy, ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2, tel. (0-22) 658-09-50.

update

XPLORER V2

Testowana w 14 numerze PSX EXTREME przystawka XPLORER firmy BLAZE doczekała się wreszcie nowej wersji systemu operacyjnego. Przypomnę, że XPLORER (wydany w Niemczech pod nazwą XPLODER) pozwala na wpisywanie kodów ułatwiających grę do GAME SHARKA, a także komunikację naszej konsoli z komputerem. Na oficjalnej stronie internetowej WWW.X-PLORER.CO.UK na początku grudnia pojawiła się całkiem nowa wersja systemu operacyjnego do tego urządzenia - oznaczona symbolem V2, którą teraz chciałbym Wam przybliżyć.

Istnieje kilka możliwości zainstalowania nowego systemu do XPLORERA. Najprościej zrobić to ściągając odpowiedni program z Internetu, połączyć naszą przystawkę z komputerem za pomocą specjalnego kabla (25-pinowy przewód męsko-żeński) i uruchomić program. Zmiana systemu dokona się automatycznie, należy tylko zwrócić uwagę w jakim języku pracuje nasz XPLORER, gdyż jego zmiana nie jest już taka prosta (greetz to The Saint). Innym sposobem zmiany systemu jest pisemna prośba do producenta tego urządzenia, który (za odpowiednią opłatą) prześle specjalny Memory Card i płytę CD z jego nową wersją.

Po instalacji nowego systemu od razu rzuca się w oczy poprawiona oprawa graficzna. Nic zresztą dziwnego, skoro za jej wykonanie odpowiedzialna jest osobna firma Future Console Design Ltd. Poprawiono system wprowadzania i kasowania kodów. Użytkownik na bieżąco informowany jest o ilości wolnego miejsca na kartridżu oraz o ilości dostępnych kodów i gier. Wybrane kody wypisane są także na ekranie podczas wgrywania gry, co ułatwia orientację i eliminuje ryzyko wybrania pomyłkowo innego kodu do ładowanej gry.

Jednak najwięcej zmian wprowadzono w trzeciej opcji. Zamiast prostego narzędzia do wyciągania screenów, otrzymujemy cały pakiet nowych możliwości. Mamy więc dostęp do nowego playera muzycznego, możemy też przeglądać płyty z grami w poszukiwaniu ciekawej grafiki oraz korzystać z rozbudowanego menadżera kart pamięci. Szczególnie ta ostatnia opcja jest bardzo ciekawa. Nowy Memory Card Manager oferuje znacznie więcej możliwości, niż ten standardowy, wbudowany w pamięć naszej konsoli. Najciekawsza z nich to odzyskiwanie skasowanych przez przypadek stanów gier - pod warunkiem, że nie nagraliśmy na ich miejsce nic nowego. Opcja ta działa na wszystkich kartach pamięci (nawet tych teoretycznie uszkodzonych) oraz kartach wieloblokowych. Jedynym warunkiem poprawnego odzyskania skasowanych danych z dużych kart jest nie zmienianie partycji przed ich wyszukiwaniem (efekt kompresji danych).

Jak więc widać, możliwości XPLORERA wyposażonego w system operacyjny V2 znacznie wzrastają, plasując tę kartę w czołówce tego typu przystawek dostępnych na rynku. W tej chwili brakuje już chyba tylko opcji oglądania filmików i odsłuchiwania muzyki z gier, aby XPLORER pokonał wszystkich rywali. Nie zapominajmy jednak o tym, że jest to system ciągle żywy - przynajmniej raz w miesiącu w Sieci pojawia się jego nowa wersja. I nie wykluczone, że już niedługo jego twórcy pomyślą o dodani kilku kolejnych opcji. O wszystkich znaczących zmianach postaram się na bieżąco Was informować.

NORBY